www.geekjunior.fr

Nº 64

10-17 ANS

FÉVRIER 2026

PRESSE JUNIOR

Geek Junior

Développe tes connaissances numériques

TUTO IA

CRÉER UN ASSISTANT VOCAL POUR TA CHAMBRE CONNECTÉE !

MA VIE NUMÉRIQUE

LES ÉCRANS ET TOI... COMMENT ÇA VA ?

LES DOSSIERS DE L'IA

IA & manga : une révolution pour le meilleur ou pour le pire ?

ORIENTATION

Découvre la spécialité "Numérique et sciences informatiques"

MÉDIA

C'est quoi le droit à l'oubli ?

TUTO PC

Comment réaliser une capture d'écran de qualité depuis ton PC ?

Nº64 • FÉVRIER 2026 • 5,50 €

Geek Junior

lance ses cahiers d'activités !

Campagne Ulule mars 2026

Apprends la programmation avec Scratch

Utilise l'IA de manière intelligente

ULULE

RENDEZ-VOUS SUR ULULE !

Inscrivez-vous pour être prévenu du lancement officiel de la campagne !

https://fr.ulule.com/cahiers-geek-junior/

Geek Junior

N° 64 • FÉVRIER 2026

Développe tes connaissances numériques

Abonnement

Ligne téléphonique réservée aux abonnés (appel non surtaxé) :
• **05 34 56 35 60** (10h-12h – 14h-17h)
• **+33 534 563 560** (depuis l'étranger)
Commande d'abonnement possible par téléphone (paiement par Carte Bancaire)

Par Internet : *boutique.geekjunior.fr*

Par courrier : Geek Junior / Opper Services • CS 60003 • 31242 L'Union Cedex

Par email : *abonnement@geekjunior.fr*

Abonnement Suisse : *edigroup.ch*

Abonnement Belgique : *edigroup.be*

Rédaction :
Geek Junior • BP 27 • 81601 Gaillac Cedex

Email. : *redaction@geekjunior.fr*

Directeur de la publication et rédacteur en chef :
Christophe Coquis *(christophe@geekjunior.fr)*

Rédacteurs : Marion Bargiacchi, Sarah Lacaze, Pauline Thevenot-Chartier, Laurent Lefebvre

Remerciements : Axelle Desaint, Internet Sans Crainte, La CNIL

Assistante de rédaction :
Mariel Coquis Balbuena

Conception graphique : Géraldine Thomas

Relecture : Shaya Coquis

Publicité :
Sébastien Agogué (*sebastien@otaku-manga.fr*)

Imprimeur :
Imprimerie Messages, à Toulouse (31)

Routage :
International Marketing Direct, à Colomiers (31)

Commission paritaire : 0924 K 94226

Numéro Agrément Belgique : P929719

N° ISSN : 2728-160

Dépôt légal : à parution – février 2026 – ©2026

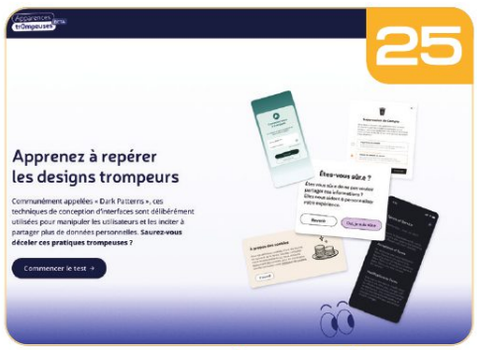
Le magazine ***Geek Junior*** est édité par ***Geek Junior SAS***, société par actions simplifiées, au capital de 5 000 €.
Associés : Christophe Coquis, Dominique Gatto, Blue Bird System

MA VIE NUMÉRIQUE
Ton smartphone et toi, une question de bien-être !

LES DOSSIERS DE L'IA
Manga et IA : une révolution pour le meilleur ou pour le pire ?

LES MÉDIAS ET MOI
C'est quoi le droit à l'oubli ?

TUTO IA
Créer un assistant vocal pour ta chambre connectée



TUTO SÉCURITÉ
Apprendre à repérer les designs trompeurs

GÉNÉRATION GEEK

4 La photo du mois : Bientôt privé de tes réseaux sociaux ?
6 L'actu geek : *ChatGPT, Roblox, Instagram, Minecraft, LEGO…*
8 Le coin lecture : *Neige de Sang, La Chanson de Lala, Graaal…*
9 Zoom lecture : Deux livres pour mieux comprendre la planète
10 L'actu des jeux : *Cairn, Charuma, Plante Bataille…*
11 Zoom jeux : *MIO Memories in Orbit*
15 Ma vie au collège : Cap sur la spécialité NSI

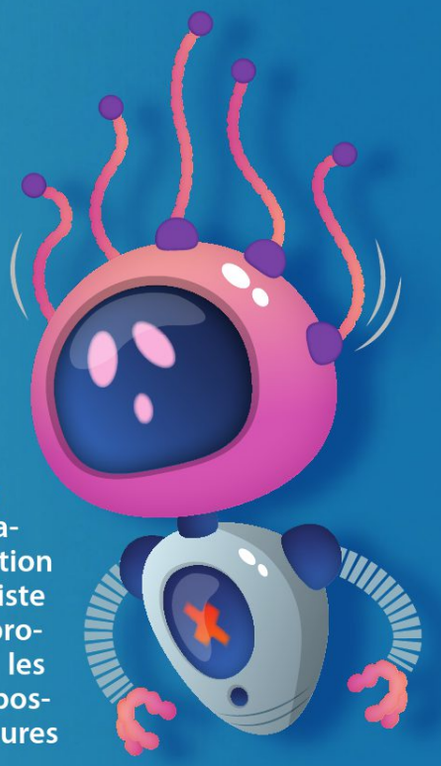
LES TUTOS ET JEUX

19 Tuto Scratch : À la découverte de l'extension *Scratch Face Sensing*
23 Tuto escape game : Cacher les indices de ton jeu
26 Astuce PC : Comment réaliser une bonne capture d'écran ?
27 Vocageek : C'est quoi la recherche approfondie ?
28 Questions ? Réponses ! Quand va-t-on voir un prochain film *Star Wars* ?
29 Jeux geek : Quiz, rébus, devinettes…
30 Le coin des parents : Kiff Sans Écran, une box ado pour des activités sans écran
31 De quoi va parler le prochain numéro ?

Abonne-toi ! PAGE 31

Instagrem
Snapchat
TIkTok
Facsboon
Messenger
Blssord
X

Bientôt privé de tes réseaux sociaux ?



Les moins de 15 ans vont-ils devoir se passer des réseaux sociaux ? Une proposition de loi est en préparation. La mesure la plus spectaculaire est l'interdiction pure et simple des réseaux aux moins de 15 ans. La liste des plateformes concernées reste à définir. Le texte propose également un « couvre-feu numérique » pour les 15-18 ans : entre 22 heures et 8 heures du matin, impossible de se connecter aux réseaux sociaux. Deux mesures qui suscitent de nombreuses réactions.

Des mesures déjà contestées

Cette proposition de loi fait débat parmi les professionnels de l'éducation et spécialistes du numérique. Elle soulève de nombreuses questions éducatives. Les premiers retours après l'interdiction des réseaux sociaux aux moins de 16 ans en Australie montrent une capacité étonnante des adolescents pour contourner les dispositifs de vérification de l'âge. Le Conseil d'État, la plus haute juridiction administrative française chargée de vérifier la conformité des lois, a soulevé plusieurs problèmes juridiques qui pourraient réduire également l'impact réel de cette interdiction.

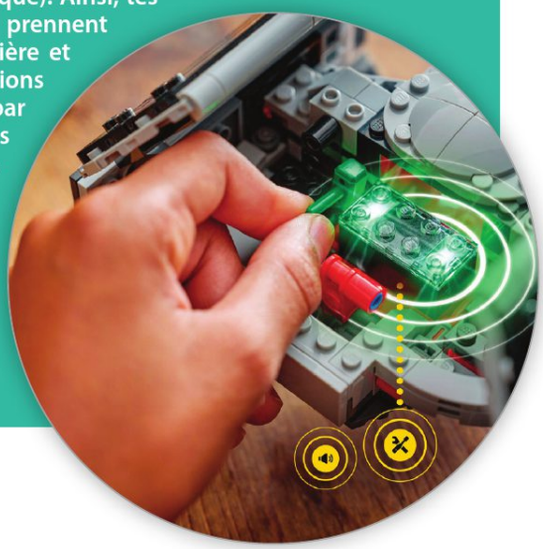
Geek Junior continuera à t'informer sur ce projet de loi qui pourrait considérablement modifier ta vie numérique !

#smartlego

LEGO Smart play : les briques deviennent intelligentes

LEGO fait sa révolution avec son système interactif Smart Play qui donne vie aux briques !

Le jeu de construction change d'ère avec ce nouvel écosystème connecté et sans écran SMART Play. Tout commence avec la SMART Brick (au format 2×4), un micro-ordinateur bourré de capteurs dans une brique LEGO ! Avec une mini-puce, un accéléromètre, un gyroscope, des effets de lumière, du son, un micro, ce petit bijou de technologie permet de communiquer avec des briques connectées, des SMART Minifigurines et des tags (des tuiles 2×2 qui servent à donner du contexte à la brique). Ainsi, tes histoires et constructions prennent vie avec du son, de la lumière et tout un tas de nouvelles actions (faire bouger une hélice par exemple), et tout cela sans fil grâce à un protocole de connexion maison. LEGO a présenté un premier kit SMART Play, celui de *Star Wars* dès le 1er mars 2026. Mais, attention au prix ! À voir sur : lego.com/fr-fr/smart-play



#cinemanime

Février fait le plein de films d'animation au cinéma

Si tu aimes les films d'animation, tu vas être servi avec plusieurs nouveautés dans les salles de cinéma !

Tout commence avec le 4 février, *Marsupilami*, qui revient faire des siennes dans un film qui mélange prise de vue réelle, avec Philippe Lacheau, Jamel Debbouze, Élodie Fontan, et notre héros fantasque imaginé il y a plus de 70 ans par André Franquin. Les aventures de super-héros « malgré eux » sont aussi à voir dans trois films, *Biscuit le chien fantastique* et *200 % Loup* le 4 février 2026 et *Super Charlie* le 18 février. Enfin, le 4 mars, tu vas pouvoir visionner un nouveau film Pixar avec *Jumpers*, l'histoire d'une adolescente qui va littéralement se glisser dans la peau d'une adorable femelle castor !

#vidéomath

C'est mathématique ! Une série éducative pour réviser les bases

COUP DE CŒUR

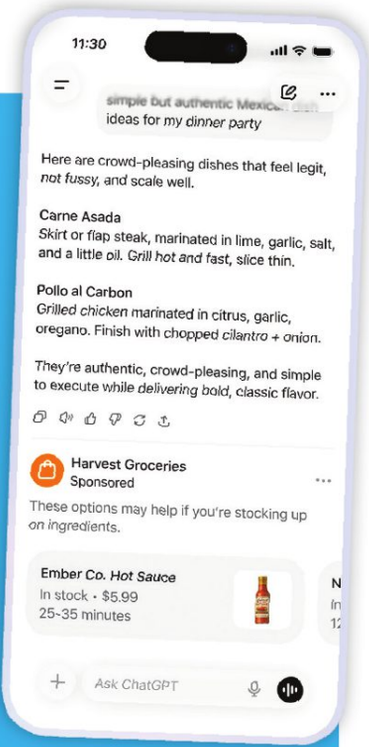
La chaîne éducative Lumni vient de publier une nouvelle série de vidéos pour assurer les bases en mathématiques.

Recette de cookies, pizza à partager, nombre de joueurs dans un tournoi de foot… à partir d'exemples de la vie de tous les jours, Iman, le prof de maths, te livre ses secrets pour devenir un crack en maths ! Calcul, géométrie, fractions, mesures… En tout, ce sont 40 vidéos qui sont disponibles ; un vrai « un kit de survie » en mathématiques pour tout savoir sur les notions importantes à connaître ! Si ces vidéos sont plutôt destinées aux élèves qui rentrent au collège, elles peuvent aider également à revoir les bases pour les ados plus âgés. Bonus : pour chaque vidéo, tu trouveras une fiche de synthèse, une fiche d'exercices, et une fiche de correction à télécharger ! De quoi t'entraîner, et voir si tu as tout compris. À découvrir sur Lumni : clic.geekjunior.fr/lumnimath.

#gptpub

La pub arrive sur ChatGPT

OpenAI, l'entreprise à l'origine de ChatGPT vient d'annoncer l'arrivée de la publicité. Est-ce que cela te concerne ?



Pour faire face à ses immenses besoins de financement, OpenAI va lancer la publicité sur son chatbot. Les annonces ne sont pas intégrées dans les réponses générées par *ChatGPT*, mais en bas de réponses, et sont séparées visuellement du contenu principal. Pour l'instant, ces publicités n'apparaissent qu'aux États-Unis d'Amérique et pour les plus de 18 ans. Mais, c'est un premier pas franchi, et il est probable que la publicité arrive aussi pour d'autres pays dans les mois à venir. *Perplexity* et *Copilot* de Microsoft ont annoncé aussi l'arrivée de la publicité dans leur assistant IA. N'oublie pas alors la formule célèbre : « si c'est gratuit, c'est toi le produit ! ».

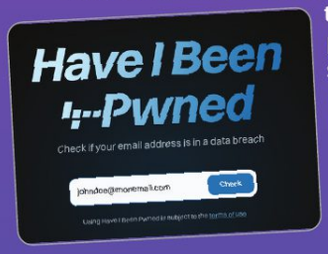
en bref...

Le numéro 20 du magazine Otaku Manga vient de sortir

Le numéro 20 de ton autre magazine préféré consacre son dossier principal à la cuisine, un thème qui a inspiré beaucoup de mangakas. Il faut dire que la gastronomie joue un rôle important dans la vie des Japonais ! Noue ta serviette, affûte tes baguettes : avec ce dossier, tu vas déguster ! Et, comme dans chaque numéro, Otaku Manga t'a sélectionné les meilleures nouveautés manga, animé et webtoon. Et toujours deux posters en cadeaux ! Pour s'abonner : boutique.geekjunior.fr.

Ton email a-t-il été exposé à une fuite de données ?

Les fuites massives de données sont de plus en plus courantes et préoccupantes. Si tu veux vérifier si ton email a été compromis dans une fuite, si des données personnelles ou même ton mot de passe, en clair ou chiffré, font parti d'une base de données piratée, direction le site haveibeenpwned.com. Il suffit d'indiquer ton adresse email pour savoir si tu dois tout de suite changer ton mot de passe. Tu peux d'ailleurs aussi tester un mot de passe pour savoir s'il figure déjà en clair dans une base piratée.



Flops ?!, une expo qui ne se rate pas !

Une exposition qui parle des échecs, pas le jeu, mais les fails, les ratés, les bides ! On estime que neuf innovations sur dix échouent et les raisons de la galère ne sont pas toujours évidentes ! Alors, pourquoi une invention ne trouve-t-elle pas son chemin ? En s'appuyant sur plusieurs cas d'école, l'exposition *Flops ?!* s'intéresse aux causes du ratage, dans différents secteurs techniques ou parfois un peu moins techniques (jeux et jouets, communication, biais psychologique…). Et parce que certains flops se révèlent finalement des tops, l'exposition explore aussi des trajectoires de réussite inattendues. Jusqu'au 17 mai 2026 au Musée des Arts et Métiers à Paris : arts-et-metiers.net.

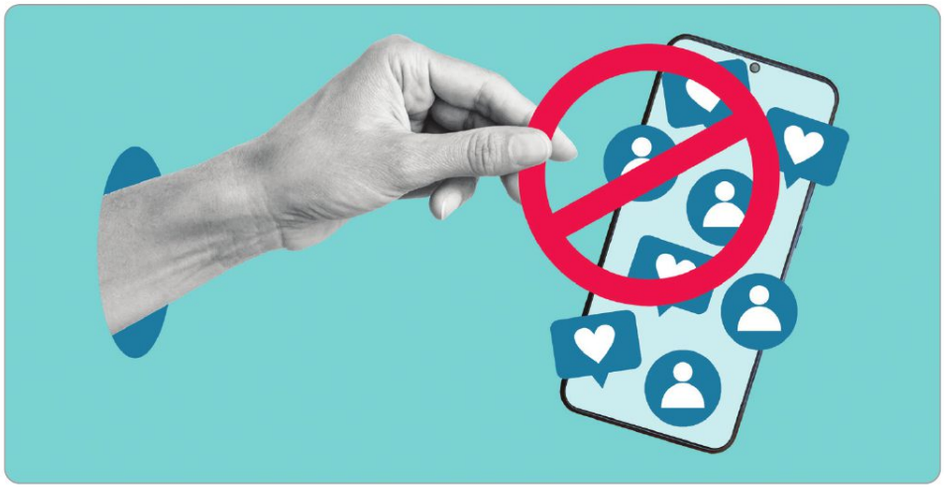
#coding

TikTok et Roblox renforcent le contrôle de l'âge de leurs utilisateurs

Effet d'annonce ou véritable mesure efficace ? Les deux plateformes améliorent leurs outils de contrôle de l'âge.

TikTok a annoncé le déploiement d'une nouvelle technologie de détection d'âge. Elle sera capable d'analyser de nombreuses données : les infos de ton profil, le comportement sur le réseau social, les vidéos postées et consultées… Si un utilisateur est considéré comme trop jeune par cet algorithme, son compte sera ensuite examiné par un modérateur spécialisé. Attention donc, si tu n'as pas 13 ans, il est possible que ton compte soit bloqué dans les prochaines semaines !

Roblox va employer une stratégie différente avec la généralisation de la vérification d'âge par scan facial. Tout utilisateur qui veut profiter des fonctionnalités de communication vocale et textuelle doit désormais prouver son âge via un processus de reconnaissance faciale. *Roblox* a précisé ne collecter aucune donnée biométrique directement, mais cette méthode reste controversée, car elle compromet l'anonymat digital et n'est pas à l'abri d'une fuite de données.



#agendageek

Les sorties geek à ne pas rater en février

Pour tous les geeks, les conventions sont des manifestations très appréciées. Geek Junior t'a sélectionné une petite sélection des manifestations prévues en février partout en France.

Les 7 et 8 février 2026

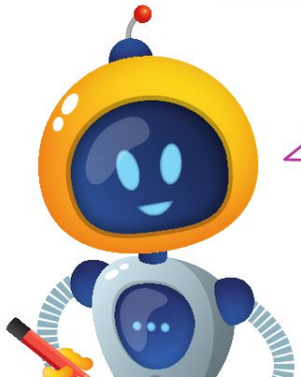
- *Geek Days* Rennes à Bruz
- *Avignon Geek Expo*
- *Limoges Japan Geek Festival* au Parc des expositions
- *KamoPolis* de Besançon à Micropolis

Du 7 au 22 février 2026

- *Japan Mania Festival* à Vaulx-en-Velin à Mini World Lyon

Du 27 février au 1er mars 2026

- *Made in Asia 2026 à Bruxelles* au Brussels expo
- *Korean Tours Festival* à Tours au Centre international de congrès
- *Japan Expo Marseille* au Parc Chanot
- *Festival International des jeux* au Palais des festivals et des congrès de Cannes



Retrouve tous les événements près de chez toi sur le site lagendageek.com

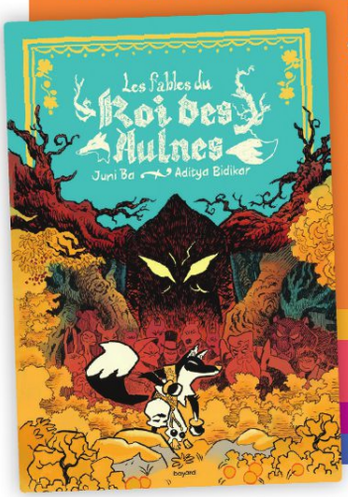
#pépitegraphique

COUP DE CŒUR

Les fables du Roi des Aulnes 12+

***Après* Mobilis, *Juni Ba est de retour avec une relecture graphique unique du* Roman de Renart *et du poème du* Roi des Aulnes.**

Au cœur de la fabuleuse forêt de Mynislyvix, deux figures se font face : Goupil, le renard rusé et manipulateur qui a su déjouer la mort, et le Roi des Aulnes, immortel et solitaire. Une rivalité qui donne naissance à une série de contes et légendes formidablement illustrés, avec des couleurs contrastées et un découpage audacieux des planches. Avec ce nouveau roman graphique, Juni Ba montre qu'une histoire peut se raconter de bien des manières différentes. Mais, rassure-toi, si le récit s'étale sur un siècle, avec une construction assez complexe, le lecteur retombe sur ses pieds, même si finalement on n'est plus sûr de savoir qui est vraiment le méchant et qui est vraiment le héros !



TEXTE ET DESSIN : JUNI BA
ÉDITEUR : BAYARD JEUNESSE
COLLECTION : BANDE D'ADOS
184 PAGES
PRIX : 18,90 €

#frissonsnippons

COUP DE CŒUR

Neige de Sang 14+

Cette bande dessinée en un seul tome est un huis clos fantastique porté par une légende samouraï !

L'histoire se déroule au Japon au cours de l'été 1970. Mais prépare-toi plutôt à te vêtir chaudement. Le réveil de Takashi, jeune pêcheur du port de Shikomi va être surprenant. Le jour ne se lève pas, la température est glaciale et la neige commence à tomber. Dans une ambiance hors du temps qui te fera frissonner, tu vas vivre les sept jours effrayants d'un groupe de villageois. Ils devront faire face à une ancienne malédiction alors qu'ils sont isolés du monde. Avec un trait réaliste magnifiquement colorisé, tu vas te plonger dans un récit où le sang est certes présent, mais où l'essentiel est dans la révélation progressive de l'intrigue avec une fin aussi étonnante qu'émouvante.

SCÉNARIO : CORBEYRAN, RURIK SALLÉ
DESSIN : JEF
ÉDITEUR : ANKAMA
80 PAGES
PRIX : 18,90 €

La chanson de Lala (T.1) 12+

Prévu en 4 tomes, ce thriller aussi fantastique qu'onirique nous fait suivre l'histoire de Lala, gardienne des souvenirs. Si son rôle est de perpétuer la mémoire de l'humanité, elle se rêve un autre destin. Accompagnée par un trait magnifique, cette histoire aborde finalement de grandes questions sur le sens de la vie et notre destin de mortel avec beaucoup de subtilité.

AUTRICE : SUI KOHNO • ÉDITIONS LE RENARD DORÉE • RUE DE SÈVRES • 228 PAGES • 9,90 €

Revenez amis martiens 12+

Eva, une adolescente solitaire et harcelée au collège, va recueillir deux chats errants qui s'avèrent être deux extraterrestres déguisés en mission top secrète sur Terre. Grâce à eux, elle va hériter d'un don, celui de pouvoir communiquer avec les animaux. Commence alors une histoire complètement déjantée où l'humour et les rebondissements se trouvent à chaque page !

AUTRICE : FLORENCE THINARD • ÉDITIONS THIERRY MAGNIER • 384 PAGES • 15,90 €

L'Académie Clair-Obscur (T.1) 11+

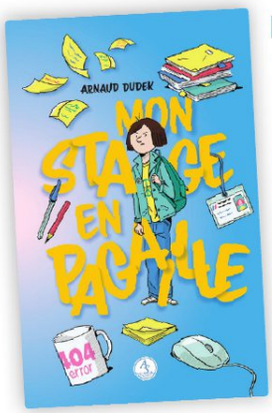
Daimon est un simple paysan, mais il possède un pouvoir incroyable. Le voilà expédié à l'académie Clair-Obscur, l'école de magie la plus réputée de tout l'Empire. Mais, notre héros n'a jamais rien étudié et ne connaît pas les codes de ce milieu. Entre gaffes, complots et actions, cette bande dessinée fantasy te fait plonger dans un univers improbable, entre *Harry Potter* et *Dragon Ball*, avec un style manga bien affirmé.

SCÉNARIO : OLIVIER GAY • DESSIN : GRELIN • ÉDITIONS DRAKOO ! • 80 PAGES • 16,90 €

Mon stage en pagaille 11+

Tu redoutes ton premier stage de 3e ? Il faut vite lire ce roman jeunesse plein d'humour ! Son stage de 3e s'annonçait bien ennuyeux pour Céleste, dans un obscur service où l'on traque les fautes de l'administration. Mais, rien ne va se passer comme prévu avec l'arrivée d'une IA ! Et si, finalement, l'imperfection était le dernier espace poétique dans un monde qui se veut toujours plus efficace ?

AUTEUR : ARNAUD DUDEK • ÉDITIONS ACTES SUD JEUNESSE • 112 PAGES • 13,80 €



À Lire aussi...

Après l'éclipse 14+

Dans son premier roman graphique de fiction, Eve Cambreleng nous parle avec humour et émotion d'amitié, de ruptures et d'actions féministes. Le personnage principal, double de l'autrice, s'appelle Mia. Au fil d'une année, on la suit dans ses combats et ses doutes, avec de nombreuses scènes du quotidien qui questionnent le lecteur sur les dysfonctionnements de notre société actuelle.

AUTRICE : EVE CAMBRELENG • ÉDITIONS LA VILLE BRULE • 224 PAGES • 23 €

Graaal! 12+

Ce manga de l'italien Luciano Damiano offre une vision déjantée et sans limites d'Arthur et les chevaliers de la Table ronde. Arthur et ses amis boivent le Graal récupéré par le jeune Perceval, mais les effets escomptés ne sont pas ceux prévus par la légende ! Bourré d'actions, ce pur shônen fantasy est une petite pépite parodique d'une histoire universelle. Un manga comme on les aime !

AUTEUR : LUCIANO DAMIANO • ÉDITIONS VEGA • 200 PAGES • 8,35 €

Agence Lockwood & Associés (T.1) 11+

Quand Sherlock Holmes rencontre SOS Fantôme ! Cette bande dessinée fantastique est la première adaptation de la série de romans de Jonathan Stroud *Lockwood & Co.* Dans ce tome inaugural, la prometteuse chasseuse de spectre Lucy Carlyle rejoint une modeste agence qui a pour mission de capturer les fantômes qui mettent en effroi toute l'Angleterre. Mais, la concurrence est rude !

SCÉNARIO ET DESSIN : RACHELE • ÉDITIONS RUE DE SÈVRES • 64 PAGES • 14,50 €

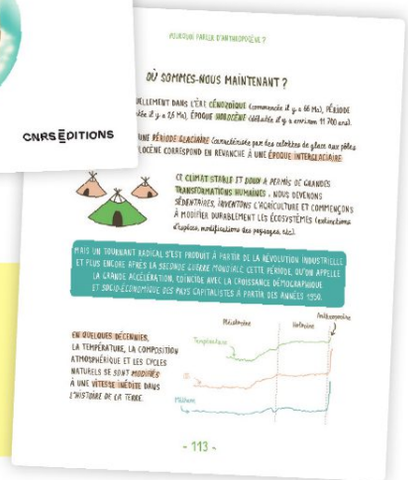
Zoom sur...

Deux livres documentaires pour mieux connaître notre planète !

Tout comprendre (ou presque) sur notre planète 12+

Pour enrichir tes cours de SVT et ta culture scientifique, il ne faut pas rater la lecture de cet ouvrage qui répond à une vingtaine de questions essentielles sur notre planète.

AUTRICE : ANNE BRÈS
ILLUSTRATRICE : CLAIRE MARC
ÉDITEUR : CNRS ÉDITIONS
COLLECTION : TOUT COMPRENDRE (OU PRESQUE) SUR…
136 PAGES
PRIX : 19 €



Pourquoi le lire ?

- Pour tes cours de SVT !
- Des chapitres courts très bien illustrés
- Mieux comprendre la démarche scientifique

« Quel est l'âge de la Terre ? », « D'où vient notre atmosphère ? », « Comment sait-on que les continents dérivent ? ». Ce livre a mobilisé une vingtaine de chercheurs et chercheuses du CNRS (Centre national de la recherche scientifique) pour t'aider à mieux comprendre notre « système Terre », son passé, son présent et son futur, mettant en lumière tant son caractère exceptionnel que sa fragilité.

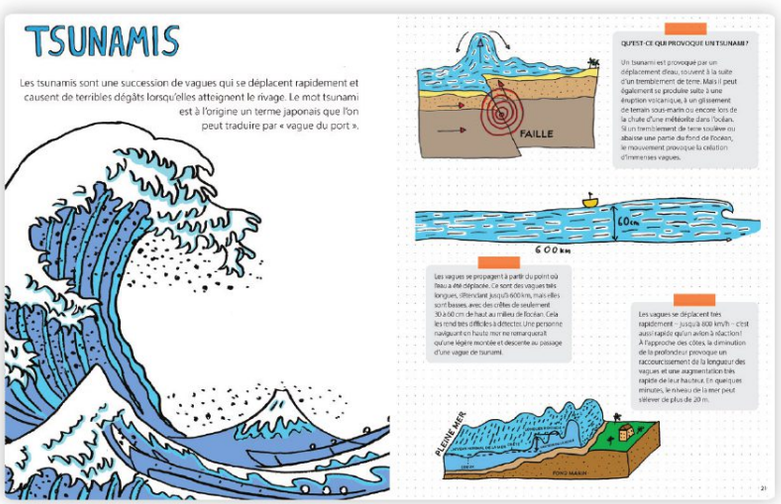
Appuyé par les illustrations très pédagogiques de Claire Marc, cet ouvrage permet donc de (re)faire connaissance avec notre petite planète et te sera bien utile pour te constituer un bagage scientifique solide tout en découvrant comment ce savoir s'est construit.

Quand la Terre s'énerve ! 10+

Notre planète a un sacré caractère ! Des phénomènes naturels spectaculaires s'y déroulent tous les jours. Mais, comment les expliquer, y faire face et s'en prévenir ?

AUTEUR : ROBIN JACOBS
ILLUSTRATIONS : SOPHIE WILLIAMS
ÉDITEUR : ÉDITIONS DU CHEMIN DES CRÊTES
104 PAGES
PRIX : 24 €

Comment se forme un cyclone ? Que faire en cas de feu de forêt ? Pourquoi la terre peut-elle se mettre à trembler ? Qu'est-ce qu'un tsunami ? Les catastrophes naturelles sont impressionnantes, parfois effrayantes, mais toujours fascinantes ! Entre 200 et 300 d'entre elles sont répertoriées ainsi chaque année, même si toutes ne font pas la Une des journaux. Elles nous rappellent à quel point nous sommes vulnérables !



Dans ce livre richement illustré, pars à la découverte des phénomènes naturels les plus spectaculaires et impressionnants de notre planète. Grâce à des explications claires et des dessins pour tout comprendre facilement, apprends comment se déclenche une avalanche, pourquoi un volcan entre en éruption, et surtout, comment les humains peuvent s'y préparer et y faire face. Passionnant et instructif !

Par Marion Bargiacchi

12+ Cairn

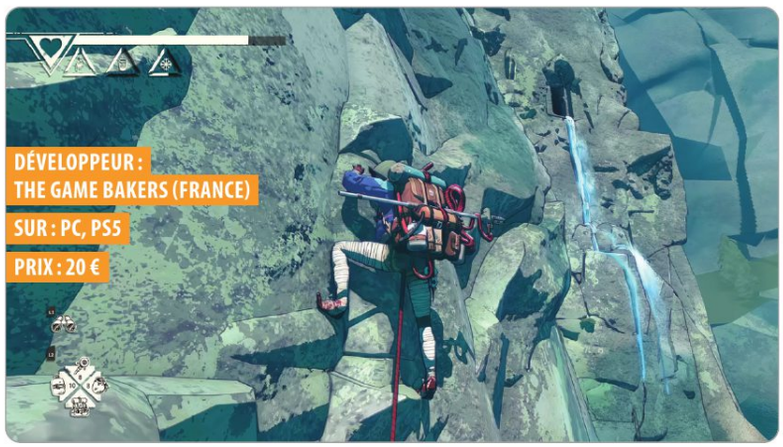
COUP DE CŒUR

Seras-tu capable de grimper le mont Kami en solitaire ? C'est en tout cas le défi de ton personnage, Aava, une alpiniste chevronnée, bien déterminée à être la première à atteindre ce sommet.

Accompagné de ton petit assistant robotique, tu vas pouvoir escalader la roche où bon te semble : chaque mur est un boss à affronter ! Il faudra faire preuve de patience et d'observation pour trouver le meilleur chemin. Sur ta route, tu pourras te ressourcer près des cours d'eau, glaner de quoi survivre, réorganiser ton sac avant de reprendre. Sans compter sur les rencontres que tu vas faire sur le trajet… Découvre l'histoire de la montagne et celles de ceux qui ont tenté l'expédition avant toi : quels sacrifices seras-tu prêt à accepter pour atteindre ton rêve ?

Pourquoi y jouer ?

- Son système d'escalade pointu
- Son côté à la fois contemplatif et sportif
- Le système intelligent de gestion des ressources



DÉVELOPPEUR : THE GAME BAKERS (FRANCE)
SUR : PC, PS5
PRIX : 20 €

8+ Charuma

Un jeu de pli qui ne manque pas d'originalité : dans Charuma, chaque manche débute par une phase d'enchère pour constituer sa main.

Chaque joueur possède deux cartes cachées et cinq cartes visibles. Le premier joue une couleur, les autres doivent suivre la même… mais attention ! Cette obligation ne concerne que les cartes visibles. Grâce à celles qui restent cachées, tu vas pouvoir renverser la partie à ton avantage et remporter un maximum de points par surprise. Bluff, timing et coups d'éclat avec tes paires et tes As seront tes meilleures armes pour déstabiliser tes adversaires et prendre la première place.

Pourquoi y jouer ?

- Pour aiguiser son sens de la stratégie
- Pour des parties funs et rapides
- Pour changer des jeux de plis trop traditionnels !

ÉDITEUR : DARUCAT
AUTEUR : TAKASHI SAITO
ILLUSTRÉ PAR : SIMON CARUSO
NOMBRE DE JOUEURS : 3 À 6
DURÉE D'UNE PARTIE : 15 MN
PRIX : 13,50 €

7+ Plante Bataille

Tu as la main verte ? Dans ce jeu de stratégie, organise tes plantations pour accumuler le plus de points et empêche tes adversaires d'en gagner.

À chaque tour, tu joues une carte « légume » à planter : un alignement de trois plantes identiques entraîne une récolte. Si le légume rapporte des points, tant mieux… mais s'il en fait perdre, débrouille-toi pour les semer dans le champ du voisin ! Tu peux aussi bousculer les récoltes avec des jokers spéciaux et imposer ton rythme… un grand jeu dans une toute petite boîte, très accessible, même pour les plus jeunes !

Pourquoi y jouer ?

- Sa facilité de prise en main
- Son côté compact : on peut jouer presque n'importe où
- Parce que c'est frais… et fourbe !

ÉDITEUR : IELLO
AUTEURS : YUKIHITO MORIKAWA ET YOSHIHIKO KORIYAMA
ILLUSTRATIONS : KEN WONG
NOMBRE DE JOUEURS : 3 À 6
DURÉE D'UNE PARTIE : 15 MN
PRIX : 12 €

en bref…

12+ MAD

MAD est un jeu à rôles cachés et à objectif secret : de quoi ne jamais s'ennuyer ! L'énigmatique île Coucou, perdue au milieu de l'océan, est dirigée par le Conseil des Sages, composé de sept éminents membres. Ton but ? Les influencer pour réaliser des plans machiavéliques… mais tu ne pourras pas agir directement et encore moins tout seul. Il va falloir manipuler les autres joueurs pour arriver à remplir tes missions.

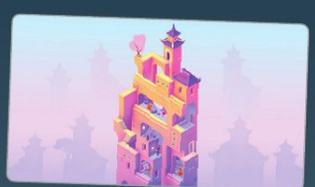
Éditeur : Locomuse Studio • 3 à 6 joueurs • durée : 30 à 60 mn • Prix : 12 €

10+ Mario Tennis Fever

La mascotte de Nintendo et tous ses camarades sont de retour sur le court ! Enchaîne les lifts, les balles coupées ou encore les lobs en choisissant ton sportif parmi 38 personnages différents : un record pour la série. Tu pourras utiliser des « raquettes frénétiques » dotées de capacités extraordinaires pour remporter les matchs. Plusieurs modes sont prévus : tournoi, épreuves, jeux spéciaux, mais aussi un mode aventure. Petit plus, le mode détection de mouvements de la manette permet de jouer (presque) comme avec une vraie raquette !

Développeur : Camelot Software (Japon) • Nintendo Switch 2 • 60 €

3+ Monument Valley



Monument Valley est un classique des jeux mobiles. Dans ce troisième titre, dirige l'apprentie magicienne Noor dans un monde mystérieux, guidé par la Lumière Sacrée… Durant ta quête, résous différentes énigmes grâce aux différents mécanismes et illusions d'optique. Une aventure maligne et douce qui mobilise toute ton intelligence sans pression. Idéal pour jouer par petites touches.

Développeur : Ustwo Games (Angleterre) • iOS, Android, Switch, PS 4, PS 5 et Xbox Series • 5 € sur mobile, 15 € sur les autres plateformes

Zoom sur... MIO

7+

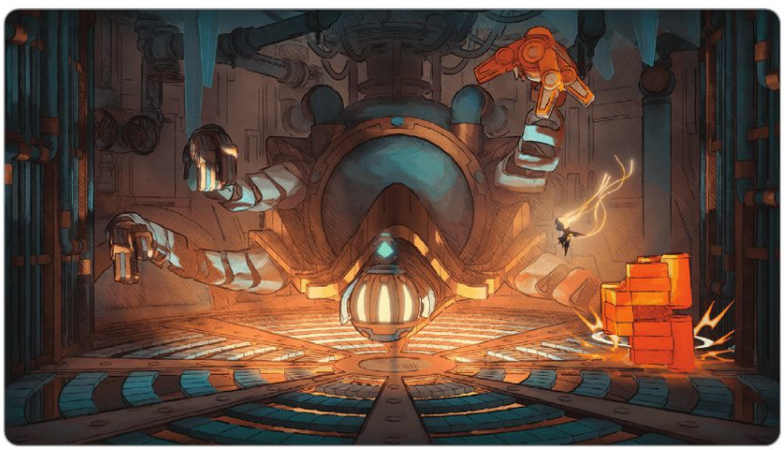
MEMORIES IN ORBIT

Par Marion Bargiacchi

Si tu fais partie des courageux qui ont déjà joué à *Hollow Knight*, tu ne seras pas spécialement dépaysé avec *MIO*. Le titre est un mélange de rogue-lite (tu vas beaucoup mourir pour revenir plus fort), de plateformer (entre 2D et 3D) et metroidvania (les niveaux labyrinthiques sont interconnectés et nécessitent d'y faire pas mal d'allers-retours !).

Dans la peau d'une petite créature robotisée, arpente un monde en ruine, aussi tortueux que somptueux : l'Arche. Son cœur faiblit tout comme ses habitants mécaniques et les lieux sont envahis par des machines hors de contrôle. À toi de découvrir tous les secrets de ce vaisseau à la dérive, son histoire et, qui sait, peut-être, la tienne ?

Il va falloir secourir les cinq « perles » : Le Souffle, Le Sang, la Main, L'Œil et l'Épine. En chemin, tu vas rencontrer des alliés (marchand, cartographe, archéologue, technicien…) et beaucoup, beaucoup d'ennemis. Tu es petite, mais costaude : si tu les élimines, tu récupères alors de la nacre, une substance qui va redonner vie aux lieux, mais que tu peux aussi échanger contre des modules d'amélioration ou de l'énergie.



DÉVELOPPEUR : DOUZE DIXIÈMES (FRANCE)

SUR : PC, SWITCH ET SWITCH 2, PS5, XBOX SERIES

PRIX : 20 €

En effet, les caractéristiques de *Mio* (son bouclier, sa force, sa capacité à voir la santé des adversaires…) peuvent être modifiées. Tu vas acquérir de nouvelles compétences au fil de ton périple, comme un grappin, le vol plané ou l'araignée pour t'accrocher aux murs.

Un monde onirique et mystique

Ce qui saute aux yeux dès les premières minutes, ce sont les graphismes : de magnifiques niveaux aquarelle, une animation ultra fluide, des séquences dorées comme dans les circuits imprimés d'une carte électronique… Le tout porté par une ambiance musicale minimaliste, mais percutante. Les dialogues, bien que cryptiques au début, sont extrêmement bien écrits.

Si la difficulté est au rendez-vous, persévérer en vaut la peine. On ressent un véritable soulagement et une profonde fierté après avoir défait un ennemi plus coriace que les autres. Chaque découverte est une victoire. Et si vraiment, tu as besoin d'un petit coup de pouce, les développeurs ont pensé à de chouettes options pour faciliter (un peu) ton voyage.

Pourquoi y jouer ?

- Sa belle durée de vie (entre 25 et 40 heures)
- Son univers dense, coloré et original
- Ses options d'accessibilité

La success-story du studio Douze Dixièmes

Fondé en 2017, le studio Douze Dixièmes compte moins d'une dizaine de salariés et, pourtant, l'équipe a déjà sorti un titre majeur : ***Shady Part of Me***. Dans cette aventure en noir et blanc, tu incarnes une petite fille et son ombre qui doivent s'entraider pour retrouver la liberté. Un voyage initiatique, entre 2D et 3D, où tu dois manipuler les décors des deux personnages pour avancer. Après ce premier coup d'éclat, l'entreprise a été rachetée par son éditeur (ceux qui commercialisent le jeu), Focus Entertainment.

En partenariat avec Internet Sans Crainte, opérateur du programme Safer Internet Day(s) en France.

MA VIE NUMÉRIQUE

TON SMARTPHONE ET TOI, UNE QUESTION DE BIEN-ÊTRE !

Avec ton portable, c'est une relation compliquée ? Il te semble indispensable pour organiser ta vie et échanger avec tes amis. En même temps, tu as l'impression qu'il te « vampirise » tout ton temps libre, que les réseaux sociaux envahissent un peu trop tes pensées. Comment alors savoir si ta vie numérique est équilibrée ? À partir de combien d'heures par jour sur ton écran, cela devient problématique ? Quels sont les signes qui peuvent t'avertir que tout ne va peut-être pas si bien que ça ? Geek Junior t'a préparé ce dossier pour se questionner et partir du bon pied avec la gestion des écrans, avec des chiffres clés, un baromètre pour évaluer ton niveau de bien-être, des conseils et des ressources.

C'est quoi la technoférence ?

Tu as peut-être déjà vécu cela. Tu es en train de parler avec un de tes parents et une notification sur son téléphone coupe la conversation. À l'inverse, tes parents te parlent alors que tu es le nez sur l'écran de ton smartphone à regarder tes derniers messages sur ***WhatsApp***. La relation directe avec la personne en face de toi est alors perturbée. Et, si ces petites distractions se produisent trop souvent dans la journée, elles réduisent l'attention accordée aux proches et créent des frustrations. Te voilà plongé en pleine technoférence !

En 2014, le chercheur en psychologie familiale Brandon McDaniel a créé le terme technoférence. Il désigne les interruptions dans nos interactions ou tâches causées par l'utilisation excessive de la technologie, notamment des smartphones. Ce phénomène peut affecter la qualité des relations, la concentration ou même le bien-être mental. Il affecte en premier lieu les relations entre parents et enfants et dans la vie de couple.

5 chiffres clés sur l'hyperconnexion

Source : Rapport sur les usages des réseaux sociaux numériques et santé des adolescents - Anses, 13 janvier 2026

42 %
entre deux et cinq heures

42 % des adolescents de 12 à 17 ans passent entre deux et cinq heures par jour sur leur smartphone, en majorité sur les réseaux sociaux.

237
notifications par jour

Un flot continu d'alertes qui fragmente l'attention tout au long de ta journée… Et de la nuit.

51
consultations par jour

C'est la moyenne, mais les plus actifs peuvent vérifier leur smartphone plus de 400 fois, soit plus de 16 fois par heure.

1 ado sur 5
cyberharcelé

Au collège, 20 % des élèves ont été exposés au cyberharcèlement au moins une fois.

60 %
sacrifient leur sommeil

L'utilisation nocturne du smartphone retarde l'endormissement et dégrade la qualité du repos.

Évalue ta relation avec le numérique

Parles-en avec tes amis !

Salut, t'as l'air fatigué aujourd'hui !

Un peu, j'ai scrollé sur mon téléphone sans raison une partie de la nuit. Un vrai zombie !

Purée, je comprends… Souvent, mon téléphone occupe la majorité de mes journées.

J'étais comme ça avant, au point de ne plus communiquer avec mes proches.

Et mes notes baissent, je passe trop de temps sur mon téléphone et les jeux vidéo me stressent. J'ai du mal à me concentrer pour réviser…

J'ai limité mes notifications sur les réseaux. Mon tél sert aussi à apprendre des choses ! Ça va mieux maintenant !

Ah oui, avec quelle solution tu révises ?

J'aime bien Lumni, c'est vraiment pas mal pour booster ses connaissances, et c'est adapté par niveau scolaire.

De mon côté, j'ai limité mon temps sur Fortnite et Roblox. À l'origine, jouer à des jeux vidéo, c'est super pour se détendre ! Faut juste ne pas en abuser.

C'est clair, faut se bouger et ne pas rester planté dans notre chambre. Et si on allait voir un film ?

Si tu te reconnais dans ce dialogue, n'hésite pas à en parler aussi avec tes amis et à des adultes (parent, professeur, infirmier scolaire). La gestion des écrans, cela concerne tout le monde !

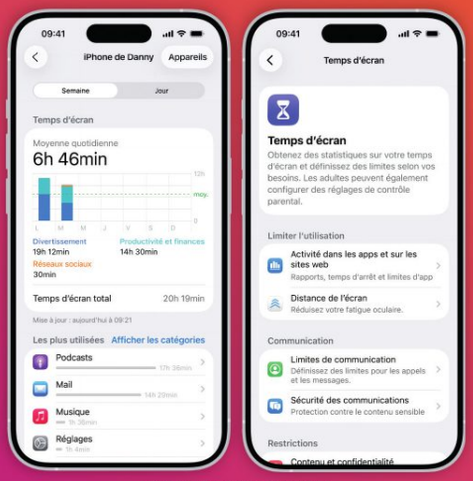
« Sur les réseaux, il y a énormément de violence banalisée, c'est comme si c'était normal alors qu'on n'agit pas comme cela en dehors des écrans. » M.*

« Les réseaux sociaux, souvent vont romantiser la tristesse ou encore les troubles psychologiques, comme l'anorexie ou la dépression. Et l'algorithme de TikTok va pas arrêter de nous pousser des contenus pour nous rendre encore plus triste. » V.*

« J'ai installé une appli qui me permet de mettre un temps d'utilisation des réseaux sociaux. Quand le temps est passé, ça coupe et si je veux remettre du temps, je dois attendre 15 secondes, du coup, ça me permet de me demander si j'ai vraiment envie de remettre du temps. » V.*

Utilise les services "Bien-être numérique" et "Temps d'écran"

Voici un outil très efficace et pourtant peu utilisé ! L'option **Temps d'écran** sur l'iPhone ou **Bien-être numérique** sur les téléphones Android permettent de programmer un minuteur pour chaque réseau social, à raison, par exemple, d'une heure maximum sur Instagram par jour. On peut aussi programmer la suppression des notifications, toutes ou une partie, à certains moments de la journée pour ne pas être dérangé. Un mode sommeil active les nuances de gris sur l'écran et coupe les notifications.



*L'option **Temps d'écran** sur l'iPhone*

*L'application **Bien-être numérique** sur Android*

De nombreuses options sont à découvrir sur les applications *Bien-être numérique* et sur *Temps d'écran*.

** Témoignages d'adolescents par le Panel Safer Internet Day – 2025-2026*

« Ma petite sœur, dès qu'elle rentre du collège, elle se met sur son téléphone, ça dure des heures, parfois jusqu'à 2 h du matin. Souvent, elle discute avec ses copines et elles finissent toujours par se disputer. »* F.

« En cours, on a eu des vidéos parlant du numérique, mais tout de suite c'était dans le jugement : cette génération qui est accro à son téléphone ! Du coup, ça nous ferme directement. »*

« Moi, je passe beaucoup de temps la nuit sur TikTok. Je n'arrive pas à décrocher, c'est comme si ça m'obsédait. »* Y.

Les réseaux sociaux te vident la batterie ?

4 raisons et une solution !

⚠️ **La lumière bleue bloque ton sommeil**
Elle empêche ton cerveau de produire la mélatonine, l'hormone qui te dit qu'il est l'heure de dormir.

🧠 **Ton cerveau ne déconnecte pas**
Les notifications et les contenus que tu regardes gardent ton esprit en alerte, l'empêchant de se mettre en mode « repos ».

🛏️ **Tes nuits sont de mauvaise qualité**
L'utilisation de ton smartphone avant le coucher contribue à un endormissement plus long et à des réveils plus fréquents.

🧟 **Le lendemain : mode zombie**
Le manque de sommeil cause le lendemain fatigue, irritabilité et difficultés de concentration. Pas top pour suivre en cours !

✅ **La solution : ton téléphone hors de la chambre**
Pour ne pas créer la tentation, mets ton appareil mobile dans une autre pièce de la maison avant d'aller dormir. Et ne l'utilise pas juste avant de te coucher.

Un bon vieux réveil-matin plutôt que la sonnerie de ton téléphone pour te réveiller ! Si tu dois éteindre l'alarme de ton smartphone à chaque lever, il sera forcément la première chose que tu toucheras et regarderas au saut du lit.

Participe au concours d'affiches du Safer Internet Day ! Informations : internetsanscrainte.fr/sid/concours

Safer Internet Day(s) : fais participer ta classe !

La 23e édition des Safer Internet Days (SID) avec le slogan « ***Les écrans et toi… comment ça va ?*** » débutera le 10 février 2026. La campagne sera rythmée par deux mois d'actions de sensibilisation aux usages responsables et sécurisés du numérique. À cette occasion, des ressources éducatives, des ateliers pédagogiques et des outils seront mis à disposition de tous. Parles-en à tes profs et à tes parents ! Pour en savoir plus : internetsanscrainte.fr/sid.

À regarder

REGARDE ICI LA VIDÉO

Regarde la vidéo *Et toi, tu fais quoi quand ça va pas ?* de Vinz et Lou :
https://clic.geekjunior.fr/vinzetlou

* Témoignages d'adolescents par le Panel Safer Internet Day – 2025-2026

Cap sur la spécialité NSI

Tout ce qu'il faut savoir avant le lycée !

La spécialité Numérique et Sciences de l'Informatique (NSI) figure parmi celles que tu peux choisir dès la classe de première. Mais mieux vaut s'y intéresser dès la troisième ! Geek Junior te donne toutes les clés pour comprendre cette spécialité.

C'est quoi, concrètement, la NSI ?

La spécialité NSI est le parcours de référence pour ceux qui veulent approfondir leurs connaissances en informatique au lycée. Elle permet de comprendre les bases de la programmation pour créer des logiciels, des sites internet ou des applications mobiles.

Le programme est riche et varié. Tu y découvriras :

- **L'histoire de l'informatique** et ses grands principes.
- **Les bases de la programmation** (comment « parler » à une machine).
- **Le fonctionnement des machines** : des PC aux objets connectés.
- **Les langages incontournables** : tu utiliseras principalement Python (pour les robots et les jeux), mais aussi le trio HTML, CSS et JavaScript pour le web, ainsi que le SQL pour gérer les bases de données.

Ce programme s'inspire beaucoup, en plus allégé, des programmes de première année de licence d'informatique. Pour en savoir plus, tu peux consulter cette page dédiée par le ministère de l'Éducation : clic.geekjunior.fr/nsilycee.

Pour qui et pour quoi ?

Pas besoin d'être un génie de l'informatique pour choisir cette spécialité. La NSI prolonge l'enseignement de Sciences Numériques et Technologie (SNT) que tu auras en seconde (1 h 30 par semaine).

Si tu envisages des études d'informatique après le bac, en IUT ou en licence, cette spécialité est vivement recommandée. Elle peut également être pertinente pour les élèves qui se destinent à des études d'ingénieur et qui s'intéressent à l'Intelligence Artificielle.

« La spécialité NSI, c'est pour les garçons ». Faux ! Les filles, bien que moins nombreuses que les garçons en NSI, y réussissent tout aussi bien. Ne te laisse pas freiner par ce stéréotype.

Comment se passent les cours ?

Oublie les cours magistraux où l'on reste passif. En NSI, on apprend en faisant : le programme est très concret et repose sur des projets en petits groupes. L'idée est de relever des défis logiques. En informatique, on a le droit de se tromper : c'est en faisant des erreurs et en corrigeant ses programmes que l'on progresse. Attention toutefois, les cours ne se déroulent pas toujours en salle informatique, ce qui peut surprendre si tu t'attends à coder 100 % du temps.

Comment se passe l'épreuve de NSI du bac ?

La spécialité NSI du bac comporte deux épreuves. Une épreuve pratique de une heure, en terminale, sur ordinateur, avec deux exercices de programmation, notée sur 8 points. Une épreuve écrite de 3 h 30 en juin, avec trois exercices du programme de terminale, notée sur 12 points, sans calculatrice.

3 choses à vérifier avant de choisir NSI

1 L'accessibilité géographique

Tous les lycées de France ne proposent pas la spécialité NSI. Renseigne-toi dès maintenant pour savoir si ton futur lycée la propose, car cela pourrait influencer ton choix d'établissement dès la fin de la 3e.

2 Ta passion pour le code

Avoir utilisé *Scratch* au collège ou fait un peu de Python sur ta calculatrice ne suffit pas toujours à savoir si tu aimeras cela à haute dose. N'hésite pas à tester des stages de création numérique ou à t'entraîner par toi-même avant de décider.

3 Le lien avec les maths

Si tu envisages une carrière dans l'informatique « pure et dure », les mathématiques seront indispensables. Il est alors fortement conseillé de choisir aussi la spécialité Mathématiques en plus de la NSI.

Garde le cap en terminale ! Plus de la moitié des élèves de première qui suivent la spécialité NSI l'abandonne en terminale. Pourtant, la conserver pour ta dernière année au lycée peut s'avérer très utile pour tes choix d'orientation dans Parcoursup.

À regarder

Cette vidéo te présente des témoignages d'élèves sur cette spécialité.

REGARDE ICI LA VIDÉO

Par Laurent Lefebvre

Manga et IA:
une révolution pour le meilleur ou pour le pire?

Créer un manga à l'aide de l'intelligence artificielle est devenu possible, avec de la patience et une bonne maîtrise des « prompts » (les instructions données au logiciel). Les mangakas ne vont pas pour autant disparaître ! En revanche, l'IA bouleverse l'ensemble du monde du manga : artistes, éditeurs, traducteurs, lecteurs et même les « pirates » sont concernés.

L'IA, super assistant de demain

Cyberpunk Momotarô, le premier manga dessiné par une IA, est sorti au Japon en 2023. Peu d'expériences de ce genre ont suivi pour le moment. Avant de « savoir faire » du manga, une IA doit analyser et s'entraîner à copier des milliers d'œuvres. Est-ce légal ? Les lois varient selon les pays et, de plus, elles évoluent : c'est le grand flou !

Momotaro © Rootport／新潮社

***Cyberpunk Momotarô**, le premier manga dessiné par une IA en 2023*

En attendant, les éditeurs préfèrent éviter les ennuis. Le plus souvent, ils refusent donc les projets écrits ou dessinés à l'aide de l'intelligence artificielle. Le futur immédiat de ces technologies est plutôt de faire gagner du temps aux mangakas, en réalisant certaines tâches. Quitte à mettre au chômage les assistants humains qui les aident actuellement, en dessinant par exemple des costumes ou des décors ?

Plusieurs mangakas, comme Boichi (*Dr. Stone*) et Kei Urana (*Gachiakuta*), ont supprimé du réseau social X les dessins qu'ils avaient postés. Ils refusent que leurs œuvres soient utilisées pour entraîner Grok, l'IA générative de X.

Le savais-tu ?

Voici quatre tâches que les mangakas peuvent confier dès à présent aux IA génératives (pour créer des images ou du texte) :

1. Raccourcir les dialogues quand ils n'entrent pas dans les bulles.
2. Créer des véhicules et des décors (ville, forêt, etc.). L'IA remplace alors la retouche des photographies sur le logiciel ***Photoshop*** (une technique très répandue de nos jours).
3. Suggérer des idées visuelles (personnages, ambiances, éclairages, etc.) en cas de panne d'inspiration.
4. Coloriser un manga entier. Suite au succès des webtoons, les lecteurs nippons réclament de plus en plus de mangas en couleur.

*Conçu par une IA à partir de 65 œuvres du légendaire mangaka Osamu Tezuka, disparu en 1989, le manga **Paidon** a été publié au Japon en 2020.*

Le chiffre

47 milliards

En 2025, une étude a estimé le nombre de mangas lus ou téléchargés illégalement sur 900 sites. Résultat : chaque année, le piratage ferait perdre aux éditeurs japonais l'équivalent de 47 milliards d'euros. Le problème est réel, mais il faut prendre ce chiffre avec des pincettes. Car les lecteurs de « scantrad » n'auraient pas forcément acheté tous ces mangas.

À l'assaut des pirates !

L'IA est capable d'analyser des millions d'images. C'est donc devenu un outil idéal pour détecter, sur Internet, les copies illégales de mangas et d'animes. Ensuite, des plaintes sont déposées. Le tribunal de Tokyo peut ordonner la fermeture d'un site, même s'il est hébergé dans un pays étranger. L'intelligence artificielle permet donc d'accélérer la lutte contre le piratage, qui dure depuis des années.

Inonder le monde de mangas

La librairie en ligne emaqi.com propose plus de 6 000 tomes. On ne peut s'y connecter que depuis les États-Unis. Pour 10 % à 15 % de ces mangas, l'intelligence artificielle réalise la traduction et le lettrage (qui consiste à placer les textes dans les bulles ou en dehors). Cette première version est ensuite corrigée par des professionnels. Cela coûte dix fois moins cher qu'un travail entièrement confié à des humains.

Copie d'écran de la librairie en ligne emaqi.com

Et ce n'est pas tout ! Le gouvernement japonais envisage de créer un site et une application pour smartphones, afin de proposer au monde entier un immense catalogue de mangas. Là aussi, l'IA produira des versions en anglais, en espagnol, etc. Une mauvaise nouvelle pour les éditeurs étrangers : ce site serait un concurrent de taille !

L'IA parle-t-elle manga ?

Grâce à l'intelligence artificielle, la société nippone Orange Inc. promet de réaliser 50 000 traductions de mangas en cinq ans. L'IA peut effectivement réaliser une traduction, en grande partie fidèle au texte japonais. Mais à ce jour, elle est incapable d'égaler un humain pour comprendre une blague, des nuances psychologiques ou bien l'aspect poétique d'un dialogue. En France comme dans d'autres pays, les professionnels de la traduction et du lettrage sont inquiets et en colère. Leurs emplois sont menacés, par une technologie qui reste inférieure à leurs connaissances de la langue et de la culture japonaise !

En résumé, avec l'IA, tout s'accélère dans l'univers du manga : la création, la traduction et le nombre de séries disponibles hors du Japon. Mais aussi les dégâts sur certains métiers et sur l'écosystème (l'IA consomme de grandes quantités d'électricité, et d'eau pour refroidir les serveurs).

Quelles avancées pour la japanime ?

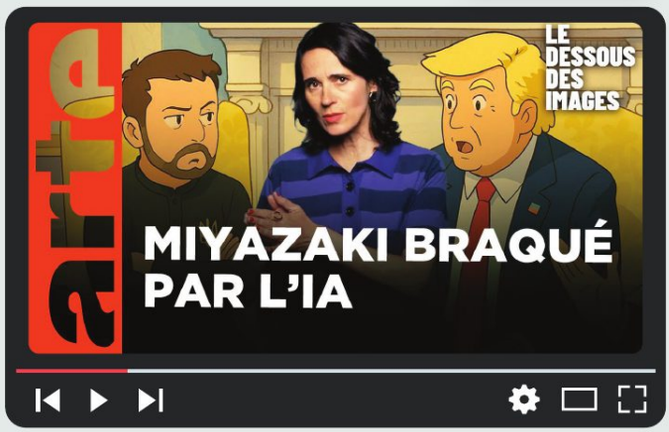
- Décors, colorisation, animation, etc. Une majorité de studios ont déjà intégré l'IA à leurs méthodes de création. À l'inverse du manga, la japanime demande des moyens humains et technologiques énormes. L'IA sera donc incontournable.
- Grâce à l'IA, il est plus facile d'augmenter la résolution de l'image. Des animes plus anciens, en 720p, s'offrent une seconde jeunesse en passant en résolution 4K.
- Fin 2025, Amazon Prime Video a confié à l'IA le doublage d'animes en anglais. Mais les voix et les intonations étaient catastrophiques…

The Doc & The Boy, un court métrage diffusé par Netflix Japan, dont une partie des décors a été réalisée avec des outils d'intelligence artificielle

À regarder

REGARDE ICI LA VIDÉO

Un torrent d'images imitant le style du studio Ghibli s'est répandu sur Internet. Parfois pour diffuser des idées racistes. Comment empêcher cela ? Une vidéo de l'émission d'Arte, *Le dessous des cartes*, t'explique tout !
https://clic.geekjunior.fr/videoarteghibli

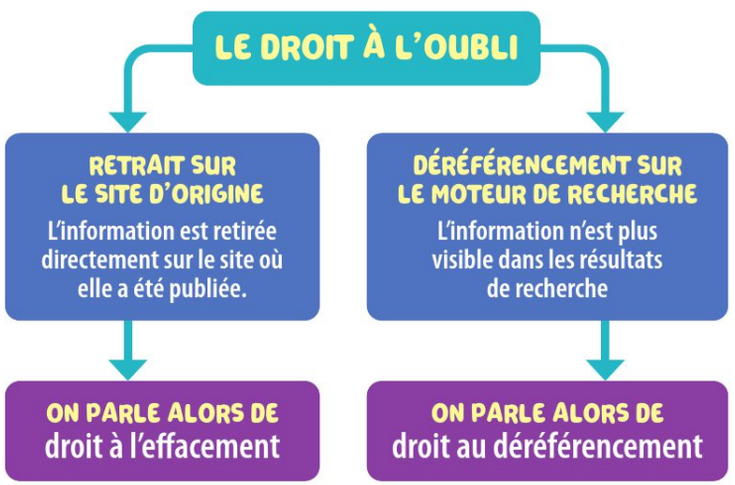


C'est quoi le droit à l'oubli ?

Une photo gênante, un vieux commentaire que tu regrettes, des informations personnelles qui traînent sur Google : le droit à l'oubli permet de demander la suppression de certains contenus te concernant sur Internet. Voici comment ça fonctionne vraiment et ce que tu peux faire concrètement.

Qu'est-ce que le droit à l'oubli ?

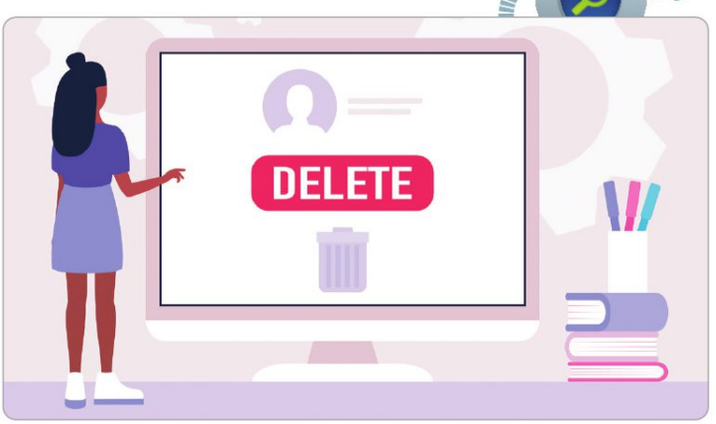
Le droit à l'oubli sur Internet s'appuie sur le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), le règlement européen sur la protection des données. Mais comment s'applique-t-il concrètement ?



Deux limites à prendre en compte :

- Ta demande doit être motivée, car les sites n'ont aucune obligation d'y répondre favorablement !
- Le droit au déréférencement ne supprime pas la page d'origine, mais elle devient beaucoup plus difficile à trouver sur le moteur de recherche puisqu'elle n'apparaît plus dans les résultats.

Tu veux en savoir plus sur le RGPD. Tu peux lire cet article sur le site web de Geek Junior : clic.geekjunior.fr/rgpd.



1 Dans quels cas ça marche ?

Tu peux demander le déréférencement si :

- Les informations sont obsolètes (une vieille affaire de collège, par exemple).
- Le contenu est inexact ou trompeur.
- Les données te portent préjudice de manière disproportionnée.
- Tu étais mineur quand les informations ont été publiées.

2 Quelles sont les limites du droit ?

Dans certaines situations, une entreprise ou une organisation peut refuser d'effacer tes données. C'est le cas si :

- Tes données sont nécessaires pour informer le public ou garantir la liberté d'expression (par exemple, un article de presse qui te mentionne).
- La loi oblige à conserver ces informations pendant une durée précise (une facture doit être gardée 10 ans).
- Tes données servent la santé publique, pour des archives d'intérêt public, des recherches scientifiques, historiques ou des statistiques.

3 Comment faire une demande de déréférencement sur Google ?

Bing, DuckDuckGo ou Qwant proposent aussi des formulaires similaires. Chaque moteur de recherche examine les demandes de façon indépendante.

- Va sur le formulaire de demande de Google : https://reportcontent.google.com/forms/rtbf.
- Indique tes infos personnelles : ton pays de résidence, ton identité, ton adresse et email.
- Liste les URL que tu veux voir disparaître des résultats.
- Explique pourquoi ces liens te posent problème.

Google dispose ensuite de plusieurs semaines pour examiner ton dossier. L'entreprise peut accepter, refuser partiellement ou totalement ta requête. Si c'est refusé, tu peux contester la décision.

4 Supprimer le contenu à la source

Le déréférencement ne résout qu'une partie du problème. Pour effacer complètement un contenu, tu dois contacter directement le site (support client, webmaster, administrateur du site, modérateur…).
Si le site refuse de supprimer le contenu alors qu'il porte atteinte à tes droits, tu peux saisir la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) en France.

5 Les limites de l'application du droit à l'oubli

Le droit à l'oubli possède plusieurs restrictions importantes :

- Il ne fonctionne qu'en Europe. Si quelqu'un cherche ton nom depuis les États-Unis ou l'Asie, les liens apparaîtront toujours.
- Les archives d'Internet (comme Wayback Machine) conservent souvent des copies des pages.
- Certaines personnes peuvent avoir déjà téléchargé ou capturé le contenu.

6 Protéger ta vie privée dès maintenant !

Plutôt que de compter uniquement sur le droit à l'oubli, quelques réflexes simples limitent les dégâts :

- Réfléchis avant de publier photos et informations personnelles.
- Paramètre la confidentialité de tes comptes sur les réseaux sociaux.
- Utilise un pseudo plutôt que ton vrai nom quand c'est possible.
- Fais régulièrement des recherches sur ton nom pour vérifier ce qui apparaît.

1 FACILE 2 MOYEN 3 DIFFICILE 4 EXPERT

Par Sarah Lacaze

À la découverte de l'extension Scratch Face Sensing

L'extension *Face Sensing* est désormais disponible sur Scratch en ligne. Grâce à elle, tu peux utiliser la webcam pour détecter ton visage et réagir à tes mouvements.

1 Comment ça fonctionne ?

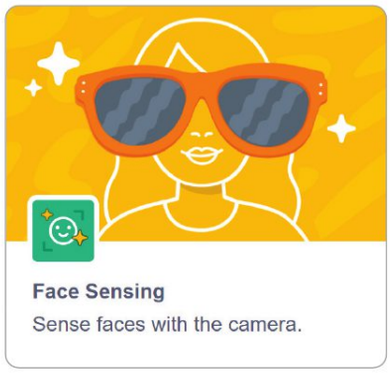
Face Sensing repose sur un modèle d'intelligence artificielle entraîné à reconnaître la forme d'un visage humain et la position de certaines parties, comme le nez, les yeux ou la bouche. Ce modèle a appris à repérer des formes et des proportions (par exemple : le nez est entre les yeux et la bouche). En revanche, il ne sait pas qui tu es.

Avec ***Face Sensing***, la webcam devient un capteur. Scratch analyse l'image en temps réel pour savoir si un visage est présent, où il se situe, s'il se rapproche, s'éloigne ou s'incline.

Ce principe est proche de l'extension **Détection vidéo**, qui s'appuie sur les mouvements dans l'image. La différence ? ***Face Sensing*** se concentre uniquement sur le visage et ses mouvements précis.

2 Activer l'extension

Sur **Scratch en ligne**, clique sur **Ajouter une extension**, puis sélectionne ***Face Sensing***.



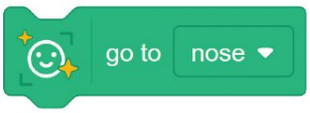
Scratch te demande l'autorisation d'utiliser la webcam. Sans cette autorisation, les blocs de l'extension ne fonctionneront pas.

Les images de la webcam ne sont ni enregistrées ni envoyées sur Internet. Elles sont analysées uniquement sur ton ordinateur.

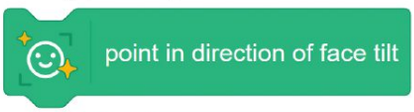
3 Les différents blocs

Blocs de positionnement

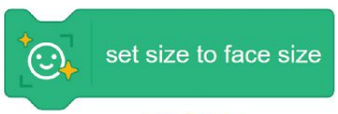
Ce bloc place automatiquement un sprite sur une partie du visage : nez (*nose*), bouche (*mouth*), œil gauche ou droit (*left/right eye*), entre les yeux (*between eyes*), oreilles (*left/right ear*) ou haut de la tête (*top of head*).



Il fait pivoter le sprite en fonction de l'inclinaison de ta tête.



Il adapte automatiquement la taille du sprite selon ta distance par rapport à la webcam.

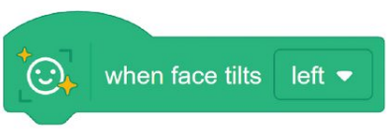


À toi de tester !

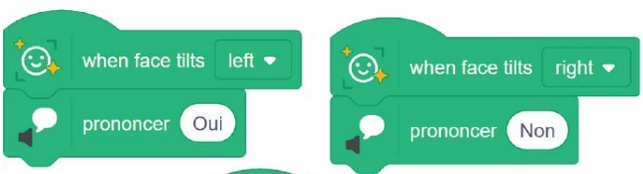
Utilise le sprite de ton choix et place l'un de ces trois blocs dans la boucle de répétition pour tester son fonctionnement !

Blocs événements

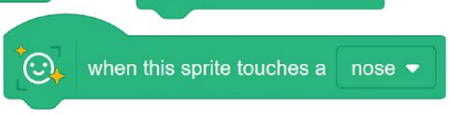
Déclenche un programme quand tu inclines la tête à gauche ou à droite.



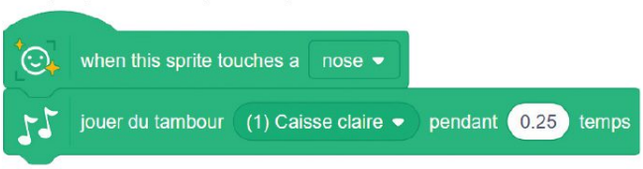
*Exemple : répondre **Oui** ou **Non** en inclinant la tête avec l'extension **Synthèse vocale**.*



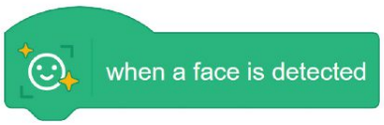
Lance une action quand le sprite entre en contact avec le nez, la bouche, les yeux…



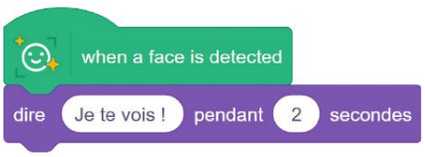
Exemple : jouer un son quand le sprite touche ton nez.



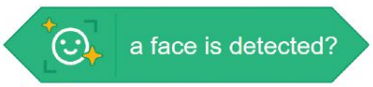
Démarre un programme dès qu'un visage apparaît devant la webcam.



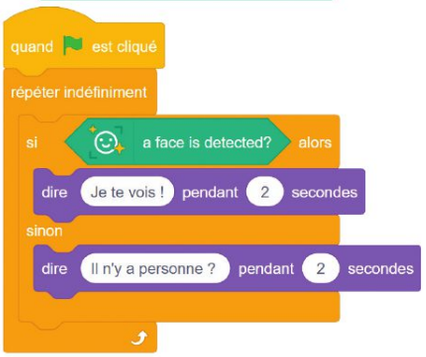
Exemple : affiche automatiquement un message.



En forme de losange, ce bloc s'utilise dans une condition pour vérifier la présence d'un visage.



Exemple : affiche deux messages différents selon qu'un visage est détecté ou non.



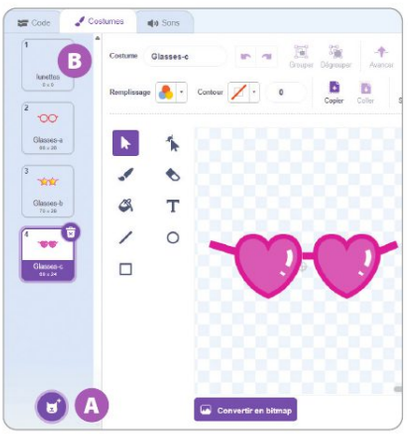
Blocs capteurs

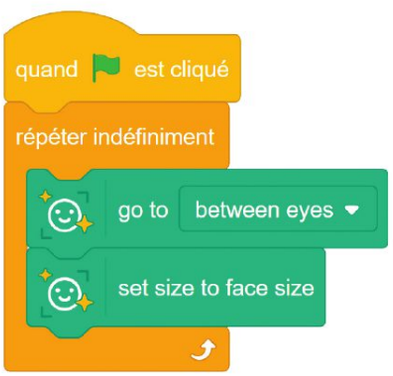
Ces blocs s'insèrent dans d'autres blocs pour utiliser les valeurs en temps réel. Quand la case est cochée, les valeurs s'affichent directement sur la scène.

4 Habille ton visage

Ce projet te permet d'ajouter des accessoires numériques qui suivent tes mouvements et s'adaptent à ton visage.

1. Crée un sprite **lunettes**.
2. Ajoute plusieurs costumes (A) et un costume vide (B) pour masquer l'accessoire sans supprimer le sprite.
3. Programme le sprite pour qu'il se place entre les yeux et s'adapte à la distance.





4. Ajoute un changement de costume en inclinant la tête ou en utilisant une touche du clavier.

Améliore-le !

- Crée un sprite chapeau (*Top of head*).
- Ajoute d'autres accessoires (moustache, boucles d'oreilles, etc.).

5 Mange tout

Dans ce jeu, un sprite **Pac-Man** est positionné en permanence au niveau de ta **bouche**. Une **fraise** apparaît aléatoirement sur la scène. Ton objectif : la manger en déplaçant ta tête.

Pac-Man suit ta bouche en temps réel quand tu bouges la tête et s'adapte à la taille de ton visage.

À chaque fois que la fraise est touchée, elle réapparaît ailleurs.

Améliore-le !

- Augmente le nombre d'objets à attraper avec différentes parties du visage.
- Ajoute une variable pour compter le nombre d'objets.
- Ajoute un chronomètre.

Bon à savoir : Scratch propose des cartes de programmation ***Face Sensing*** avec des idées de projets et des défis pour tester l'extension pas à pas.

Par Sarah Lacaze

Créer un assistant vocal pour ta chambre connectée

Grâce à Machine Learning for Kids, tu peux entraîner un modèle à reconnaître certaines phrases ! Dans ce projet, tu vas créer un simulateur de chambre connectée et le contrôler avec ta voix.

Pour revoir le fonctionnement général de Machine Learning for Kids (MLK), consulte le numéro 63 de Geek Junior.

1 Créer le projet

- Rends-toi sur ***Machine Learning for Kids*** et crée un nouveau projet : machinelearningforkids.co.uk

Nom du projet : Domotique

- **Type de données :** Son

Lorsque tu ouvres la zone d'entraînement audio, *MLK* te demande **l'autorisation d'utiliser ton micro** : accepte pour pouvoir enregistrer tes commandes vocales.

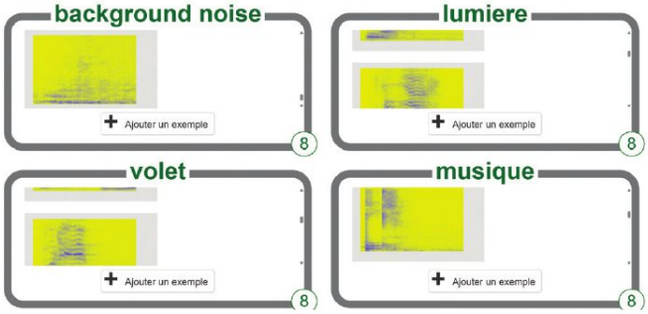
2 Entraîner

Une première étiquette est déjà présente : **background noise.** Elle permet d'enregistrer le **bruit de fond** de la pièce pour éviter les actions déclenchées par erreur. Crée maintenant **six étiquettes supplémentaires** correspondant aux commandes :

- **lumière** (pour allumer/éteindre)
- **volet** (pour ouvrir/fermer)
- **musique** (pour lancer la musique)
- **stop** (pour arrêter la musique)
- **augmenter** (le volume)
- **diminuer** (le volume)

Astuce : choisis des noms courts et clairs, ce sont eux que tu utiliseras pour la programmation dans ***Scratch***.

Pour chaque étiquette, ajoute 10 à 15 exemples en variant le ton, la vitesse et la distance au micro. Dis simplement le mot correspondant : « lumière », « volet », « musique », etc.
Une fois tes exemples prêts, clique sur **Revenir au projet**.



3 Apprendre et tester

Sélectionne **Entraîner un nouveau modèle.** *MLK* analyse alors tous tes enregistrements pour apprendre à les distinguer.

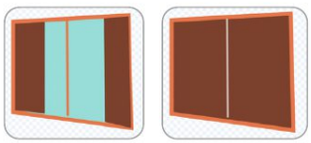
Une fois l'entraînement terminé, teste ton modèle en prononçant tes commandes.
Si une commande n'est pas bien reconnue, retourne dans l'onglet **Entraîner** et ajoute des exemples supplémentaires. Affiner les données est la clé d'un bon modèle !
Lorsque la reconnaissance fonctionne correctement :
Revenir au projet → Faire → Ouvrir dans Scratch 3.
Nous allons maintenant créer le programme de ta chambre connectée depuis ***Scratch 3***.

4 Éléments graphiques

Pour l'arrière-plan, choisis un décor de chambre dans ***Scratch*** (tu peux le modifier) ou dessine/importe ta propre image.

Tu as besoin de trois sprites :

- Une lampe avec deux costumes : *allumée/éteinte*
- Une fenêtre avec deux costumes : *ouvert/fermé*
- Une enceinte, un poste de radio pour représenter la musique.



5

Programme « lampe »

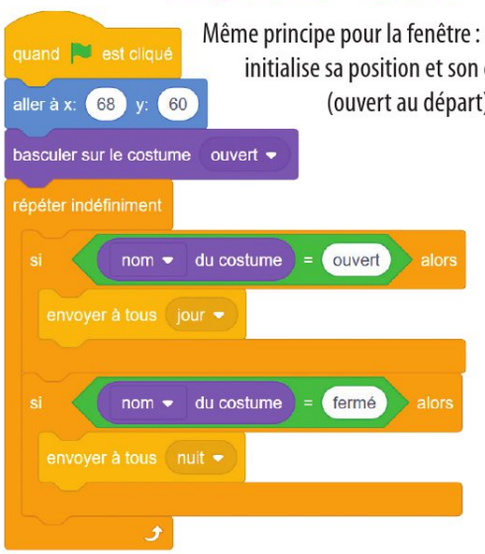
Initialise d'abord ta lampe avec sa position et son costume de départ (*éteinte*).

Lorsque le mot « lumière » est reconnu, le costume change. Si la lampe est éteinte, elle s'allume, et inversement !

6

Programme « fenêtre »

Même principe pour la fenêtre : initialise sa position et son costume (ouvert au départ).



Une astuce sympa : ajoute une boucle qui teste le costume affiché et envoie un message « volet-ouvert » ou « volet-fermé ». Cela permettra de modifier la luminosité de la chambre selon l'état du volet !

Lorsque « volet » est reconnu, le costume change : si c'est ouvert, ça se ferme, et vice-versa.

7

Programme « radio »

Pour la musique, commence par positionner ta radio sur la scène. Lorsque le mot « musique » est reconnu, lance un son à 50 % du volume maximum.

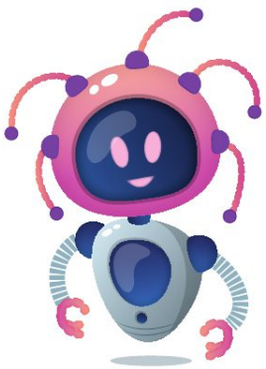
Les commandes « augmenter » et « diminuer » modifient le volume à chaque fois, tandis que « stop » coupe immédiatement tous les sons.

8

Programme « arrière-plan »

Il contient le programme pour activer le micro au démarrage !

Deux scripts permettent de recevoir les messages « nuit » et « jour » envoyés lorsque les volets sont fermés ou ouverts. Ils servent à modifier la luminosité de la scène.



À toi de jouer ! Ton assistant vocal est prêt ! Tu peux maintenant l'enrichir : ajoute un réveil, un chauffage, ou même un sprite assistant qui répond « Commande exécutée ! ».

Par Pauline Thevenot-Chartier

Crée ton escape game numérique avec Genially (5)

Cacher les indices

Geek Junior t'embarque dans une série de six tutoriels pour créer pas à pas ton premier escape game numérique. Ce mois-ci, ton jeu prend tout son sens, car tu vas cacher les indices dans le décor !

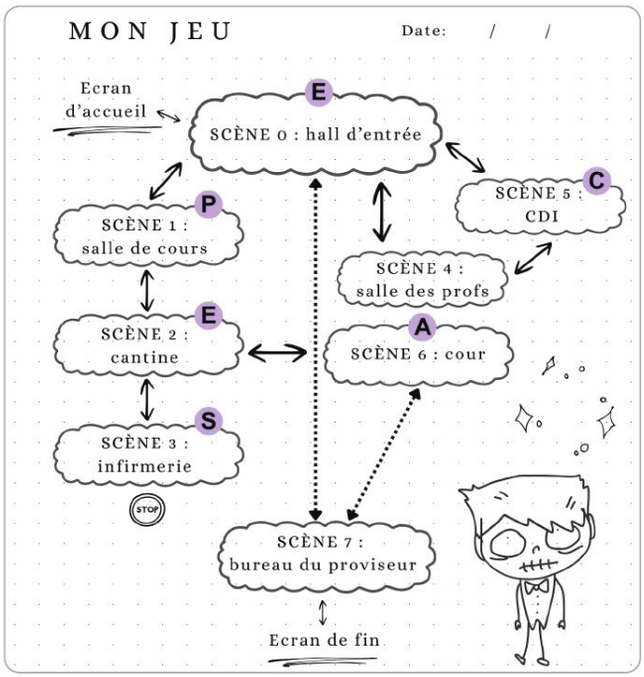
1 Choisir le mot de passe

Le principe d'un escape game est de s'échapper d'un lieu en résolvant une énigme. Cette énigme va permettre d'ouvrir un dernier cadenas ou digicode avec un mot de passe.
Pour ce tuto, j'ai choisi un mot de passe qui peut s'appliquer à tous les univers : *escape*.

En anglais « to escape » signifie s'échapper. C'est aussi la touche du clavier qui permet de sortir d'une fenêtre lorsque ton ordinateur est bloqué.

2 Déterminer les lieux dans lesquels cacher les lettres

- Reprends le schéma de ton *game design document* : il va te servir de trame.
- Indique dessus dans quel lieu sera cachée chaque lettre du mot « escape ».

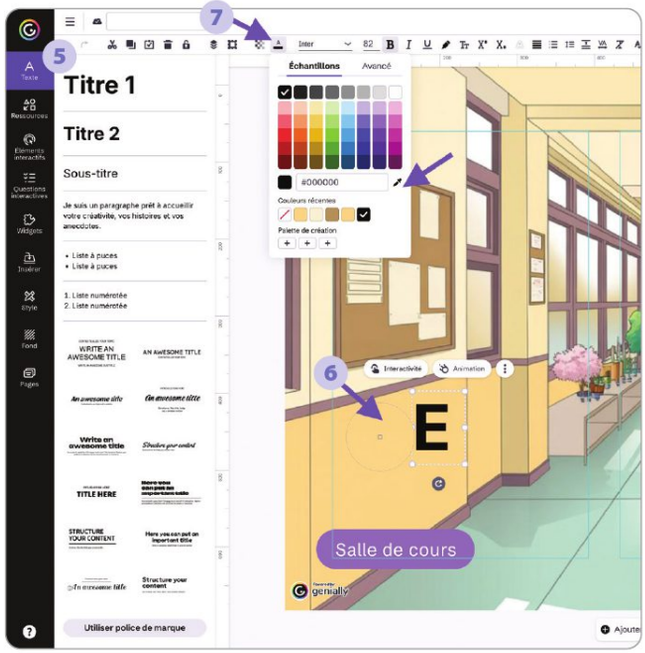


3 Cacher les lettres sur Genially

1. Connecte-toi à ton espace ***Genially***
2. Ouvre **Mon jeu**
3. Va dans **Pages**
4. Va sur « **SCENE 0 - Hall d'entrée** »

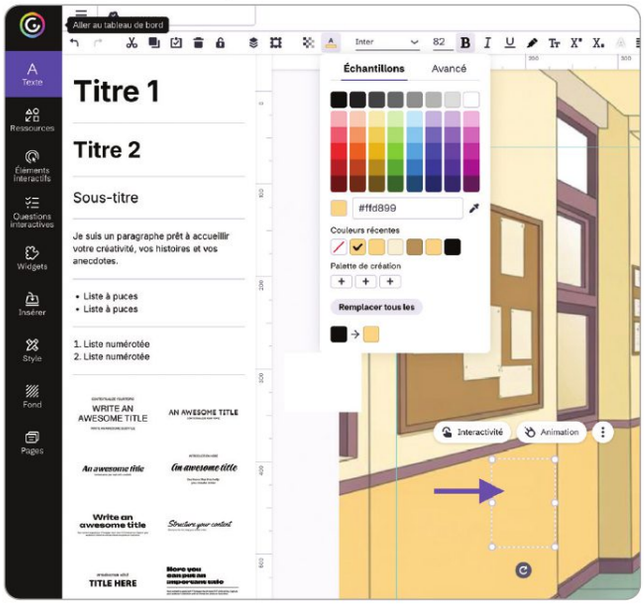
Nous allons cacher la première lettre dans le hall d'entrée. Pour cela, nous allons lui donner la même couleur qu'un élément du décor afin qu'elle se fonde complètement dedans.

5. Dans **SCENE 0 - Hall d'entrée** : sur la colonne de gauche, clique sur **Texte**, sélectionne **Titre 1**, puis écris la lettre « E ».
6. Déplace la lettre « E » sur une zone de décor de couleur unie.
7. Clique sur la lettre « E ». Dans la ligne d'édition en haut de l'écran, clique sur l'icône pour les couleurs, puis sur la pipette. Enfin, clique sur la couleur du fond à côté de la lettre « E ».



La pipette permet de récupérer n'importe quelle couleur de ton décor.

4 Bravo ! Tu as caché ta première lettre !

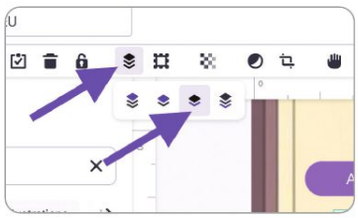


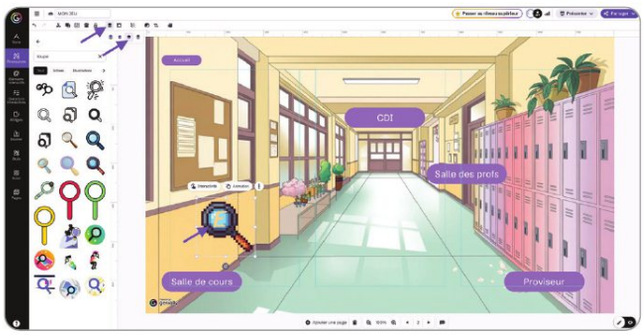
4 Ajouter une loupe pour faire découvrir les lettres

1 Sur la colonne de gauche, choisis **Ressources**. Puis dans la zone de recherche, écris « loupe » et valide (bouton **Entrer**)

2 Sélectionne la loupe pixélisée et dépose-la approximativement sur la lettre « E ».

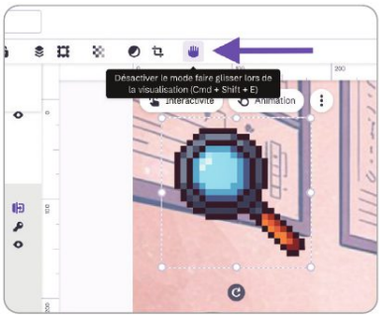
3 Clique sur l'icône mille-feuille « ranger » – Clique sur le troisième mille-feuille jusqu'à voir la lettre « E » sous la loupe.

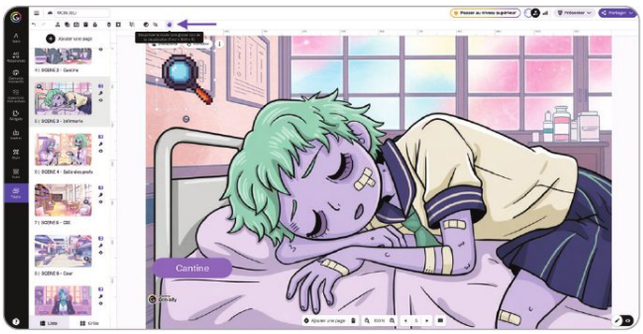




Lorsque le joueur déplacera la loupe, il fera apparaître la lettre E comme par magie.

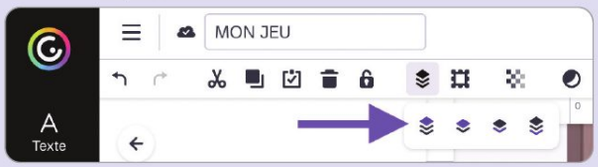
4 **Clique sur la loupe – Zone d'édition en haut – Clique sur l'icône main.** C'est ce qui va permettre au joueur de sélectionner la loupe et la déplacer.





Bouton « Ranger »

Ce bouton te permet de superposer les éléments visuels. Pour afficher les indices, il faut toujours que la lettre (par exemple, la lettre « E ») soit au premier plan et la loupe dans un plan derrière elle. Pour mettre la lettre au premier plan, sélectionne la lettre et clique sur le premier bouton mille-feuille (celui avec la zone colorée en haut de la pile).



5 Dissimuler l'ensemble des lettres

Maintenant que tu sais cacher les lettres et ajouter une loupe, il va falloir refaire la même chose sur toutes les scènes !
À chaque page, teste le résultat en cliquant sur l'œil en bas à droite pour vérifier que la loupe affiche bien la lettre cachée.
Bravo ! Tu viens de mettre en place le code secret de ton escape game. La suite au prochain épisode !

Tu veux avoir une idée du rendu final ? Voici des jeux créés par des jeunes de ton âge en quelques heures : https://www.lagamificatrice.com/stages/

Si tu as des questions, tu peux m'écrire sur ***Linkedin*** (*@Pauline Thevenot-Chartier*) je réponds toujours ! (Et tu peux aussi m'envoyer des images de ton jeu).

1 FACILE | 2 MOYEN | 3 DIFFICILE | 4 EXPERT

Apparences trOmpeuses

En collaboration avec CNIL. COMMISSION NATIONALE INFORMATIQUE & LIBERTÉS

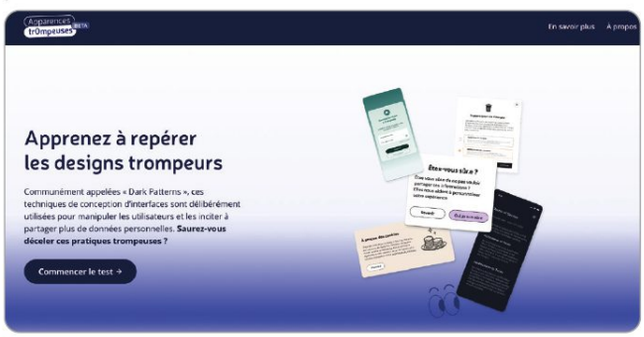
Apprends à repérer les designs trompeurs

La CNIL vient de lancer un nouvel outil, « Apparences trompeuses » pour apprendre à mieux repérer les « Dark Patterns », ces techniques de conception d'interfaces délibérément utilisées pour manipuler les utilisateurs et les inciter à partager plus de données personnelles. Prêt à jouer ?

« Un dark pattern est une interface sur un site web ou sur une application qui a été spécialement conçue pour tromper ou manipuler un utilisateur. Bien souvent, il consiste à agencer un message pour obtenir quelque chose que l'utilisateur n'aurait pas forcément fait : rester plus longtemps sur un site ou un service, le convaincre de réaliser une tâche. En français, on peut utiliser également le terme « interface truquée ». L'objectif de l'utilisation d'un dark pattern peut être de collecter des données personnelles (l'e-mail en tête de liste), d'augmenter le panier moyen lors d'un achat en ligne, d'augmenter le trafic ou d'améliorer le taux de clic (pour accepter les cookies par exemple). »

1 Aller sur le site

Pour accéder au site, il faut indiquer cette adresse sur ton navigateur web préféré : apparences-trompeuses.beta.cnil.fr.
Comme tu le vois, le site est encore en version « Beta », mais il est déjà parfaitement fonctionnel.

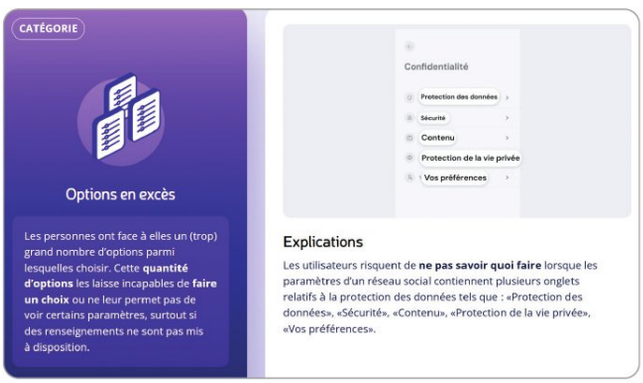


Ce test sur les designs trompeurs a pour objectif de rendre visibles ces pratiques insidieuses et de fournir aux utilisateurs les connaissances nécessaires pour mieux se protéger.
Le test est constitué de 20 exemples de captures d'écran de réseaux sociaux fictifs avec parfois une vidéo. À chaque fois, tu dois observer attentivement la capture d'écran et déterminer s'il comporte un design trompeur, selon le contexte qui t'est donné.
Il suffit pour commencer de cliquer sur **Commencer le test**. Aucune inscription n'est nécessaire.

Chaque question ne couvre qu'un seul design trompeur. Il est toutefois important de noter qu'en pratique, c'est leur combinaison qui accentue leur efficacité et leur caractère trompeur !

2 Exemple simple

Penses-tu qu'un design trompeur est présent dans ce simple menu ? Pour chaque réponse, on t'explique le mécanisme employé pour te manipuler.



3 Des bonnes pratiques aussi

Certaines questions ne te montrent pas un design trompeur. Au contraire, il te partage une bonne pratique que tu pourras repérer sur les sites et applications que tu utilises.
Maintenant, c'est à toi de jouer !

Exemple avec la question 4 et son explication.

D'autres conseils pour protéger ta vie privée en ligne sont disponibles sur le site de la CNIL (cnil.fr) !

1 FACILE 2 MOYEN 3 DIFFICILE 4 EXPERT

En collaboration avec Mailo

Comment réaliser une bonne capture d'écran depuis ton PC ?

Cela paraît simple. Mais, sais-tu qu'il existe différentes manières de réaliser une capture d'écran depuis ton PC ? Geek Junior te partage quelques astuces pour réussir de meilleures captures d'écran.

Pourquoi réaliser une capture d'écran ?

Une capture d'écran est une image numérique de l'affichage actuel de ton écran. Elle est utile pour garder une trace d'un contenu, sauvegarder des informations ou partager ce que tu vois à l'écran.

1 Le bouton « Impécr »

Windows offre plusieurs approches pour réaliser une capture d'écran.

Le bouton « Impécr » permet une capture d'écran sans édition. Sur Windows (10 ou 11), il consiste à réaliser une capture complète. L'image est copiée dans le presse-papiers. Il faut alors coller dans un éditeur d'image en appuyant sur **Ctrl + V**, puis l'enregistrer.

À noter que l'image s'enregistre automatiquement dans le dossier : C:\Utilisateurs\[Ton Nom d'utilisateur]\Images\Captures d'écran.

2 La capture d'une fenêtre active

Si tu veux copier uniquement une fenêtre active, par exemple un onglet de ton navigateur web, il faut utiliser le raccourci clavier : **Alt + Impr. écran** :

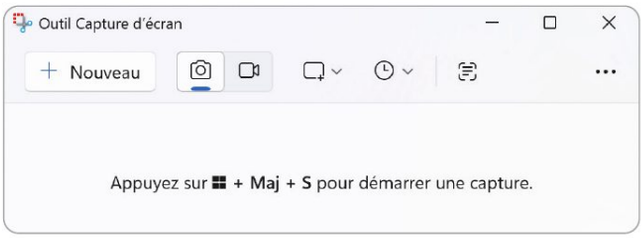
- Appuie simultanément sur les touches **Alt** et **Impr. écran**.
- L'image est copiée dans le presse-papiers. Colle-la ensuite comme indiqué dans l'étape 1.

Bon à savoir ! Les formats de fichiers sans perte comme PNG préservent plus de détails et donnent des captures d'écran de meilleure qualité que les formats compressés comme JPEG.

3 L'outil de capture intégré de Windows

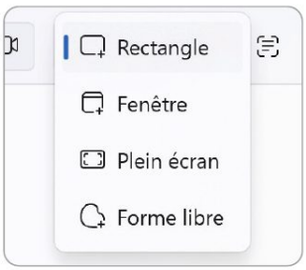
Windows 10 et Windows 11 disposent d'un outil capture d'écran intégré complet. Alors, pourquoi ne pas l'utiliser ? Il propose plusieurs options intéressantes !

Clique sur **Maj + Windows + S**.

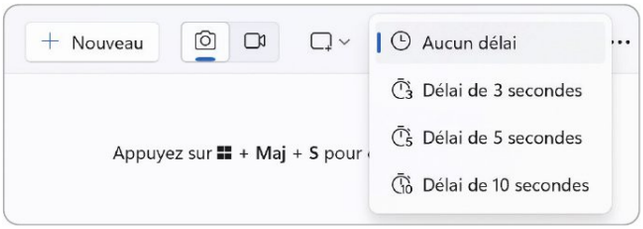


Plusieurs fonctionnalités sont alors disponibles :

- Choisir entre une capture d'image ou une capture vidéo.
- Tu peux aussi choisir plusieurs modes de capture selon ton besoin : rectangle, fenêtre libre, plein écran ou forme libre.



Tu peux aussi t'offrir un petit délai avant que la capture d'écran se déclenche. Cela peut s'avérer pratique quand tu veux, par exemple, capturer l'image d'un menu contextuel et qu'il te faut un peu de temps pour l'ouvrir.



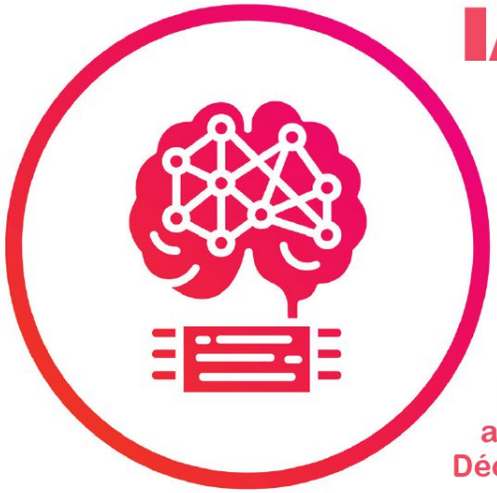
Enfin, tu peux aussi utiliser les fonctionnalités d'édition intégrées à l'outil : marqueurs colorés, surligneur, gomme, et outils de formes géométriques. Tu peux ajouter des annotations textuelles dans différentes polices et tailles pour guider le lecteur à travers ta capture.

Tu peux découvrir toutes les fonctionnalités depuis ce lien : clic.geekjunior.fr/capture-ecran.

La résolution de l'écran de l'appareil ou de l'ordinateur sur lequel la capture d'écran est prise aura un impact sur sa qualité. Les écrans à plus haute résolution produisent généralement des captures d'écran de meilleure qualité.

Mailo

Pour créer ta messagerie **Mailo**, entièrement sécurisée et gratuite, rejoins-nous sur www.mailo.com ou demande à tes parents de la créer sur junior.mailo.com.



IA : C'est quoi la recherche approfondie ?

Après l'explication du mot « token » dans le numéro 63 de ton magazine, Geek Junior te présente cette fois la signification de la recherche approfondie dans le domaine de l'Intelligence Artificielle. C'est un mode spécial des agents conversationnels qui va trouver, analyser et synthétiser des infos complexes sur Internet pour toi. Découvre ce superpouvoir !

La définition

La recherche approfondie (en anglais *Deep Research*) est une façon pour une IA de mener une recherche en ligne en plusieurs étapes, en parcourant de nombreuses sources pour produire une réponse détaillée, documentée et vérifiable. Cette fonction transforme l'IA en véritable assistant de recherche autonome capable d'analyser des dizaines ou des centaines de sources pour répondre à des sujets complexes.

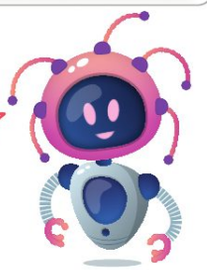
Cette fonctionnalité est disponible désormais sur les principales solutions (ChatGPT, Gemini, Le Chat…). Mais, elle n'est pas toujours gratuite !

Comment cela fonctionne-t-il ?

Quand tu actives ce mode, l'IA suit un plan précis. D'abord, elle analyse ta question pour comprendre ce que tu cherches vraiment. Parfois, elle va te poser des questions pour préciser ta demande. Ensuite, elle lance plusieurs recherches sur le web des informations pertinentes avec différents mots-clés. Elle analyse ces infos comme le ferait un humain. Enfin, elle rassemble tout pour rédiger une réponse claire. Elle fait en quelques minutes le travail de synthèse que tu mettrais parfois des heures à faire pour un exposé ! C'est un outil très utile pour obtenir un travail préparatoire pour leurs investigations.

La recherche approfondie est directement disponible sur ChatGPT.

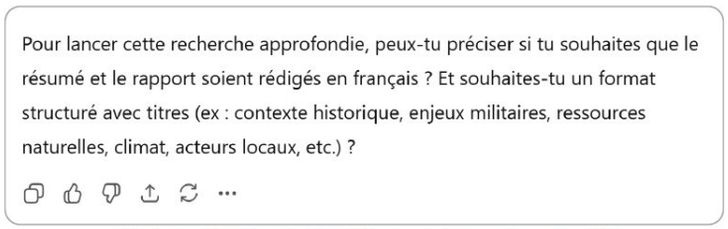
Une « recherche approfondie » cite toujours ses sources. Tu verras souvent des petits numéros à côté du texte pour vérifier l'origine de l'info.



Comment bien l'utiliser ?

N'utilise pas ce mode pour une simple recherche. La recherche approfondie est particulièrement utile quand une information doit être très précise, pas juste un résumé rapide. La fonction excelle pour comprendre des sujets complexes en croisant plusieurs sources : géopolitique, nouvelles technologies, sciences ou histoire. Elle peut t'aider aussi pour des demandes plus pratiques, mais qui nécessitent une analyse profonde, comme l'organisation d'un voyage de plusieurs jours pour tes vacances, par exemple.

Pour bien l'utiliser, sois clair et précis sans être trop long : donne l'objectif de ta recherche, le niveau de détail souhaité, le format (rapport, revue de web, liste…), et le type de sources à privilégier (langue, ressources académiques, fiables, avis d'experts…). N'hésite pas à échanger avec l'outil pour préciser ce que tu veux.



L'outil va parfois te demander des précisions pour mieux organiser son travail !

Un grand pouvoir, mais des limites aussi !

Malgré sa puissance, la recherche approfondie a ses limites. Tu dois toujours vérifier les informations importantes, surtout sur des sujets récents ou controversés où les données peuvent être incomplètes ou biaisées. L'IA peut parfois privilégier des sources populaires sans garantir une neutralité absolue.

Le coût et les quotas (nombre de tokens) limitent aussi l'usage ; il est réservé généralement aux versions payantes des solutions IA, même si tu peux généralement la tester. Enfin, n'oublie pas, cet « assistant chercheur personnel » a aussi un impact environnemental. Il mobilise beaucoup de calculs et de serveurs dans des datacenters et consomme plus d'électricité qu'une réponse simple.

Parfois, la recherche peut prendre du temps, soit patient !

Une Recherche approfondie typique peut consulter plusieurs dizaines de sites web différents et analyse plus de 250 000 tokens d'information. C'est l'équivalent de lire plusieurs livres en quelques minutes !

QUESTIONS ? RÉPONSES !

Tu as une question sur une application, un jeu vidéo ou sur un réglage sur ton smartphone ou ton PC ? Nous avons peut-être la réponse !

Je viens de recevoir un message disant que ChatGPT n'est plus disponible sur WhatsApp. C'est normal ? *(Zach, 12 ans)*

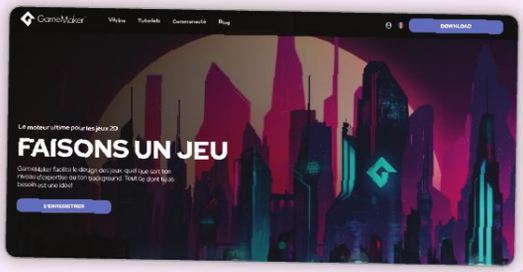
Effectivement, depuis le 15 janvier dernier, il n'est plus possible d'utiliser ***ChatGPT*** directement dans ***WhatsApp***. D'ailleurs, il n'est plus possible d'utiliser d'autres Intelligences Artificielles que la solution maison, Meta AI. La concurrence fait rage entre les différentes solutions. Et maintenant, il est trop tard pour récupérer tes conversations sur ***WhatsApp*** et les intégrer dans ***ChatGPT***.

Quand va-t-on pouvoir voir un prochain film Star Wars ? *(Max, 13 ans)*

C'est vrai que cela commence à faire long ! Si douze films ***Star Wars*** sont sortis en salle depuis 1977, le dernier en date, ***L'Ascension de Skywalker***, qui est le dernier de la troisième trilogie, date de 2019 ! Depuis, plusieurs séries sont sorties sur Disney+, et malgré de nombreuses rumeurs de films, aucune n'avait abouti à un projet concret pour l'instant !
Sauf que, bonne nouvelle, un film est annoncé pour le 20 mai ! ***The Mandalorian & Grogu*** est la suite de la série Disney+. Le film réunit Din Djarin et Grogu pour une nouvelle aventure. Mais, il n'est pas nécessaire d'avoir suivi la série pour profiter de cette histoire indépendante. Pedro Pascal reprend son rôle de Din Djarin. À ses côtés, Grogu fera toujours des siennes. Au casting, on verra aussi l'arrivée d'une star iconique, Sigourney Weaver ! Découvre la bande-annonce : clic.geekjunior.fr/starwars2026

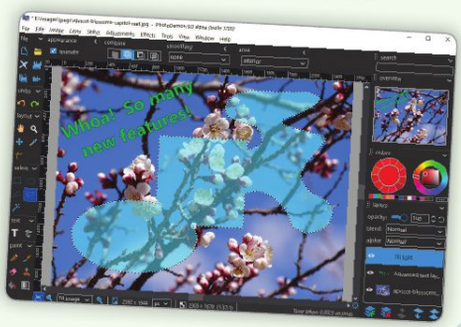
Est-ce que vous pourriez faire un numéro de Geek Junior consacré à GameMaker, un moteur de jeu comme Godot ou Unity, car en ce moment j'apprends ce nouveau langage et j'aurais besoin d'un peu d'aide. *(Orso, 13 ans)*

Merci Orso pour cette question ! C'est effectivement une très bonne idée. GameMaker est un moteur de jeu 2D multiplateforme à la fois puissant et relativement facile à prendre en main. D'ailleurs, de nombreux studios indépendants l'utilisent pour créer leurs jeux vidéo et beaucoup d'écoles de jeux vidéo l'utilisent pour initier les étudiants à la conception de niveaux et au design des personnages. Pour les débutants, il est possible de programmer en drag-and-drop (comme avec ***Scratch***) pour se familiariser avec l'outil. Mais, pour aller plus loin, il est préférable d'utiliser le langage de programmation simplifié, mais qui demande tout de même un peu plus d'investissement personnel pour arriver à coder un jeu. Quant à en faire des tutoriels sur Geek Junior, en tout cas pour une prise en main de l'outil, on va le noter dans notre calendrier éditorial ! Alors, à très bientôt dans ton magazine préféré ! Pour les curieux qui veulent découvrir GameMaker, c'est à cette adresse : https://gamemaker.io/fr.



Pour retoucher mes images, existe-t-il une alternative gratuite équivalente à Photoshop ? *(Manon, 14 ans)*

Oui, il existe de nombreuses alternatives à ***Photoshop***. Effectivement, la solution d'Adobe est la plus connue et la plus complète. C'est d'ailleurs un logiciel utilisé avant tout par des professionnels. Le problème est qu'il est payant ! Tu peux cependant te tourner vers des solutions gratuites comme ***Gimp***, ***Photopea***, ***Affinity***, ***PhotoScape*** ou ***Photofiltre***. Une autre solution intéressante est ***PhotoDemon*** (https://photodemon.org) qui a la particularité de ne peser qu'une quinzaine de Mo, et que tu peux embarquer directement depuis une clé USB pour l'ouvrir sur ton PC.



QUIZ

Bien-être numérique
Prêt·e à jouer ?

Tu as déjà lu le dossier page 12 sur le bien-être numérique ? Réponds à ces 10 questions et vérifie tes connaissances sur ce thème !

1 Qu'est-ce que la technoférence ?
- ☐ **a.** Une panne technique sur ton téléphone
- ☐ **b.** Les interruptions dans nos interactions causées par l'utilisation excessive de la technologie
- ☐ **c.** Un virus qui ralentit ton smartphone

2 Combien de notifications reçoit en moyenne un adolescent par jour ?
- ☐ **a.** 85 notifications
- ☐ **b.** 130 notifications
- ☐ **c.** 237 notifications

3 Quel pourcentage d'élèves au collège ont été exposés au cyberharcèlement au moins une fois ?
☐ **a.** 5 % ☐ **b.** 20 % ☐ **c.** 35 %

4 Pourquoi la lumière bleue des écrans pose-t-elle problème avant de dormir ?
- ☐ **a.** Elle empêche la production de mélatonine
- ☐ **b.** Elle fatigue les yeux
- ☐ **c.** Elle donne des maux de tête

5 Quelle fonction native des smartphones Android permet de limiter le temps passé sur chaque application ?
- ☐ **a.** Bien-être numérique
- ☐ **b.** Mode avion
- ☐ **c.** Mode économie d'énergie

6 Quel pourcentage d'adolescents sacrifie son sommeil à cause de l'utilisation nocturne du smartphone ?
☐ **a.** 35 % ☐ **b.** 45 % ☐ **c.** 60 %

7 Parmi ces signes, lequel indique un déséquilibre dans ta relation aux écrans
- ☐ **a.** Pratiquer des activités sans écran en dehors de l'école
- ☐ **b.** Perdre la notion du temps quand tu utilises ton téléphone
- ☐ **c.** Utiliser tes écrans pour t'informer sur l'actualité

8 Quelle est la meilleure solution pour éviter la tentation du smartphone pendant la nuit ?
- ☐ **a.** Désactiver uniquement les notifications
- ☐ **b.** Placer le téléphone hors de la chambre avant de dormir
- ☐ **c.** Mettre son téléphone sous l'oreiller

9 Combien de fois par jour un adolescent consulte-t-il en moyenne son smartphone ?
- ☐ **a.** 15 fois par jour
- ☐ **b.** 51 fois par jour
- ☐ **c.** 120 fois par jour

10 Quel est le slogan de la 23e édition des Safer Internet Days qui débute le 10 février 2026 ?
- ☐ **a.** « Internet responsable, c'est maintenant »
- ☐ **b.** « Connectés, mais protégés »
- ☐ **c.** « Les écrans et toi… comment ça va ? »

Réponses : 1 b · 2 c · 3 b · 4 a · 5 a · 6 c · 7 b · 8 b · 9 b · 10 c

- **Entre 7 et 10 bonnes réponses**
- **Entre 4 et 7 bonnes réponses**
- **Entre 1 et 4 bonnes réponses**

À TOI DE JOUER !

Rébus

DÉCONNEXION (DÉ-CÔNE-HAIE-K'-SCIE-ON)

Devinettes

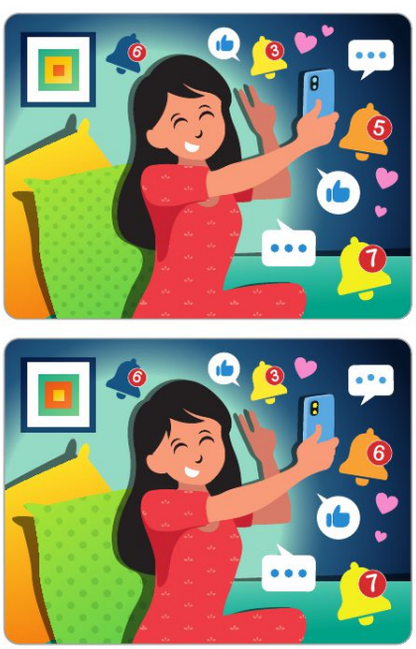
1 *Je suis une hormone discrète qui travaille pour ton sommeil. La lumière bleue de ton écran est ma pire ennemie. Quand elle débarque le soir, je fais grève et refuse de sortir. Résultat ? Je m'endors avec difficulté.*

Réponse : la mélatonine

2 *Je suis invisible, mais je fais vibrer ta poche 237 fois par jour. Je coupe tes conversations, interromps tes devoirs et te réveille la nuit. Pourtant, tu peux me désactiver d'un simple geste.*

Réponse : les notifications

Les 7 différences



Le carré jaune et le carré orange sont inversés dans le cadre accroché au mur. Il manque un cœur. Le nombre de la cloche orange est 6 au lieu de 5. Un point de suspension est décalé dans la bulle en haut à droite. L'adolescente a une mèche en plus sur son front. Les capteurs au dos du téléphone sont jaunes. Les pois blancs sur l'oreiller vert sont plus gros.

LE COIN DES

PARENTS

L'Anses fait le point sur les risques des réseaux sociaux sur les ados

L'Agence nationale de sécurité sanitaire vient de rendre publique une large expertise sur les effets néfastes de l'usage des réseaux sociaux sur la santé des adolescents.

Cette étude s'appuie sur un important corpus d'études scientifiques (près de 1 000) et le travail collectif d'un groupe d'experts pluridisciplinaire. Cet « état de la science » actualisé et complet permet d'évaluer ce que font peser les plateformes sociales sur la santé des 11-17 ans. De nombreux effets sur la santé sont identifiés : altération du sommeil, dévalorisation de soi, comportements à risques, exposition aux cyberviolences. À noter que les filles sont plus impactées que les garçons. Quant aux recommandations, l'agence ne suit pas le même chemin que le texte de loi en préparation qui veut interdire les réseaux sociaux aux moins de 15 ans. Elle préconise plutôt une réelle application des textes de loi en vigueur, une transformation en profondeur du fonctionnement des plateformes et le renforcement de l'éducation aux médias et au numérique. Pour lire le rapport : clic.geekjunior.fr/rapportanses

Kiff Sans Écran, une box ado pour des activités sans écran

Une bonne idée ! Kiff Sans Écran est une box mensuelle d'activités créatives et ludiques pour ados, conçue pour les aider à s'épanouir loin des écrans.

Trouver des occupations créatives pour éloigner les ados des écrans n'est pas chose facile. Avec la box Kiff Sans Écran, il ou elle reçoit des activités clés en main pour créer, cuisiner, jouer et s'organiser, sans écran. Chaque mois, un nouveau thème est proposé. Dans la box, on trouve un jeu de société ou une activité collective pour partager de bons moments, une activité DIY ou un casse-tête pour stimuler la créativité et l'autonomie, un accessoire surprise, fun et utile au quotidien et un livret exclusif, avec chaque mois un conseil, un défi et une énigme pour s'amuser et réfléchir autrement. Bref, de quoi s'occuper intelligemment ! Renseignements : kiffsansecran.fr

Geek Junior lance ses premiers cahiers d'activités sur Ulule !

Geek Junior se lance un nouveau défi, publier des cahiers d'activités pour renforcer les connaissances des ados sur un thème spécifique.

Les deux premiers cahiers traiteront de la programmation avec *Scratch* et des bons usages à adopter pour utiliser les outils d'Intelligence Artificielle générative. Ces cahiers se veulent très pratiques, avec 25 tutoriels qui permettent, pas à pas, de renforcer les compétences des ados sur la thématique abordée. Une campagne de financement sur Ulule débutera au mois de mars. Mais, vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire sur la page d'accueil pour être averti quand la campagne sera lancée : ulule.com/cahiers-geek-junior.

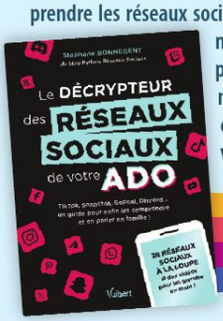
en bref...

Snapchat renforce le centre parental avec de nouveaux outils

Snapchat lance de nouvelles fonctionnalités qui offrent aux parents une meilleure compréhension de la manière dont leurs adolescents utilisent le réseau social. Les parents peuvent désormais consulter le temps moyen que leur adolescent a passé chaque jour sur *Snapchat* au cours de la semaine précédente. Ils peuvent également voir la répartition de ce temps selon les différentes fonctionnalités. *Snapchat* partage aussi avec les parents davantage d'informations sur les nouvelles connexions d'amis de leurs enfants. Plus d'informations sur parents.snapchat.com.

Le décrypteur des réseaux sociaux de votre ado

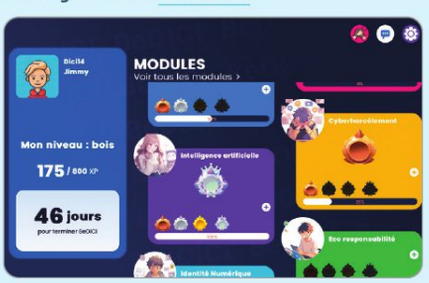
Il n'est pas toujours facile d'aborder la question des réseaux sociaux avec son ado. Mais, grâce à ce guide clair et rassurant de Stéphane Bonnegent, papa et expert de la parentalité numérique, cela va être tout de suite plus simple. Avec des solutions pratiques pour gérer le temps d'écran, des fiches pour mieux comprendre les réseaux sociaux de vos ados avec en bonus des vidéos pour bien les paramétrer, un lexique et une méthode pour instaurer un climat de confiance, ce guide va aider toute la famille.



AUTEUR : STÉPHANE BONNEGENT
ÉDITEUR : ÉDITIONS VUIBERT
192 PAGES
PRIX : 19,90 €

BeDiCi, une application d'éducation à la citoyenneté numérique destinée aux 9-18 ans

BeDiCi est une application mobile et web qui s'adresse à la fois aux jeunes, aux parents et aux enseignants, avec un objectif : recréer du dialogue intergénérationnel autour des usages numériques et développer l'esprit critique sur les univers algorithmiques que sont l'IA, les réseaux sociaux, etc. Appuyée sur un encadrement scientifique, l'application veut sensibiliser aux grands enjeux du numérique : cyberharcèlement, identité numérique, exposition et dépendance aux réseaux sociaux, pression de l'image, IA… Renseignements : bedici.com.



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO
SORTIE LE 4 MARS 2026

UNIQUEMENT PAR ABONNEMENT !

LES MÉDIAS ET MOI
OÙ TROUVER L'INFO ?

IMAGINAIRE & TECH
Solarpunk : un futur écolo et tech ?

GRAPHISME
À la découverte du logiciel de création graphique *Affinity*

JEU VIDÉO
Les meilleurs jeux du mois

ABONNEZ-VOUS DIRECTEMENT DEPUIS NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE : HTTPS://BOUTIQUE.GEEKJUNIOR.FR

Bulletin d'abonnement

À retourner accompagné de votre règlement :
Paiement en ligne : connectez-vous sur *boutique.geekjunior.fr*
Par courrier : GEEK JUNIOR / OPPER SERVICES • CS 60003 • 31242 L'Union Cedex
Renseignements : *abonnement@geekjunior.fr*
Abonnement Suisse : *edigroup.ch* • **Belgique :** *edigroup.be*
Ligne téléphonique réservée aux abonnés (appel non surtaxé) **:**
05 34 56 35 60 (10h-12h - 14h-17h) • depuis l'étranger **+33 534 563 560**
Commande d'abonnement possible par téléphone (paiement par Carte Bancaire)

VOS COORDONNÉES

☐ MME ☐ M.

PRÉNOM : ..... NOM : .....

COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENCE, ESC. BAT.) : .....

NUMÉRO : ..... RUE / AV. / BD. / IMP. / LIEU-DIT / BP. : .....

.....

CODE POSTAL : ☐☐☐☐☐ COMMUNE : .....

N° DE TÉLÉPHONE : ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

EMAIL : .....

précisez votre adresse courriel afin que nous puissions, conformément à la loi, vous adresser votre récapitulatif de commande et correspondre avec vous par courriel, notamment pour les relances d'abonnement.

☐ **OFFRE FIDÉLITÉ**
99 € **2 ans, 22 numéros**
Au lieu de 121 €
(prix au numéro)*

☐ **OFFRE DÉCOUVERTE**
54 € **1 an, 11 numéros**
Au lieu de 60,50 €
(prix au numéro)*

COORDONNÉES DE L'ENFANT

☐ F ☐ M

PRÉNOM : ..... NOM : .....

COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENCE, ESC. BAT.) : .....

NUMÉRO : ..... RUE / AV. / BD. / IMP. / LIEU-DIT / BP. : .....

.....

CODE POSTAL : ☐☐☐☐☐ COMMUNE : .....

DATE DE NAISSANCE : ☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐

MODE DE RÈGLEMENT

☐ **CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL** libellé en euros, à l'ordre de **Geek Junior** à retourner à l'adresse suivante : **GEEK JUNIOR / OPPER SERVICES • CS 60003 • 31242 L'Union Cedex**

**Tarif de référence : prix de vente au numéro : 5,50 €. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/2026. Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes. Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à Geek Junior, sauf indication contraire de votre part en cochant la case ci-contre ☐. Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).*

ABOMAG64

Safer Internet Days 2026

LES ÉCRANS ET TOI ... COMMENT ÇA VA ?

Parlons ensemble de notre bien-être numérique

Retrouvez tous nos conseils et toutes nos ressources gratuites en scannant ce QR code

internetsanscrainte.fr/sid

Une campagne Internet Sans Crainte .fr

Cofinancé par l'Union européenne